
同人志与插画创作中
的美化设计方法 100
版面设计的基础知识、配色、文字设计、特效加工
著
STARWALKER STUDIO
特邀插画集
しろ
ハノカゲ
あづみ一樹
もっつん*
マルイノ
Sae
玄鉄絢
ねこめ
はぎこ
丑
だんごむし
うっけ
宮居史伎
ヒゾノミホ
カラス
harupaca

同人志与插画创作中的美化设计方法100例

版面设计的基础知识、配色、文字设计

著：STARWALKER STUDIO



■ CONTENT 目录

Part 1 美化设计的基本知识

M001 画面比例：正方形/黄金比/双正方形 6
M002 三分法（rule of thirds） 8
M003 对称：充满秩序安定的神圣感 10
M004 倾斜：以斜向的构图体现出画面的跃动感 12
M005 面部比例：以脸部的面积来控制画面印象 14
M006 对比：大胆的制造出明显的差异 16
M007 整列：利用正确有规律的排列传递美感 18
M008 接近：将同一类型的信息集中分组化 20
M009 网格：决定页面的版面设计 22
M010 版面率：利用余白控制画面的印象 24
M011 重心：放置在左右中的一方使安定感变化 26
M012 重心：放置在上下中的一方营造厚重感・浮游感 28
T01 插画集封面制作教程 30

Part 2 版面设计：基本篇

M013 部分添加背景 32
M014 在背景中配置脸部特写 34
M015 将画面分为3份以提高角色的密度 36
M016 纵向分为4份将角色以长条状配置 38
M017 裁剪下角色的部分区域以此增加趣味性 40
M018 让角色冒出背景范围，浮现到前方 42
M019 利用对话框体现出漫画风格 44
M020 通过加入纵向黑带使画面看起来更修长 46
M021 通过加入横向黑幕营造出电影般的效果 48
M022 将背景分为2等份，强调对称性的设计 50
T02 同人志封面制作教程 52

Part 3 版面设计：应用篇

M023 对画面进行剪切，以此强调重点 54
M024 利用边框将视线引导至画面的中心 56
M025 排列多个角色，制作出时尚杂志般的效果 58
M026 利用大胆的特写表现出前卫的感觉 60
M027 表情与色彩的变化，双子插画的制作 62
M028 如同游戏的角色介绍一般的构图 64
M029 如何制作由多个角色构成的组合画面 66
M030 寻找与目的最吻合的角色表现方法 68
T03 角色介绍页面的制作教程 70

Part 4 能够传递思想感情的配色

M031 “温暖”“清凉”的配色 72
M032 “炎热”“寒冷”的配色 73
M033 性格沉着的“男性”“女性”的配色 74
M034 时髦“少年”“少女”的配色 75
M035 “西洋”“日式”风格的配色 76
M036 “冷酷”“阴郁”的配色 77
M037 “印象”“刺激”的配色 78
M038 “安宁”“自然”的配色 79
M039 “甜蜜”“美味・新鲜”的配色 80
M040 “活泼可爱”“高贵典雅”的配色 81
Appx 能够传递思想感情的配色例表 82
美化设计的基本知识

Part 5 可简单制成的美丽背景

M041 使用方块图案的背景 84
M042 使用纵向条纹的背景 86
M043 使用横向条纹的背景 88
M044 使用格子图案的背景 90
M045 使用虚线图案的背景 92
M046 使用波纹・圆点图案的背景 94
M047 使用螺旋图案（旋涡、植物）的背景 96
M048 使用曲线图案的背景 98
M049 应用篇：以不同不透明度重叠 100
M050 应用篇：不同图案的组合 102
T04 镜面效果的制作教程 104

Part 6 如何使文字与插画的搭配更加美观

M051 将文字作为背景图案使用 106
M052 使用纤细字体或粗大文字的轮廓线 108
M053 将文字放在人物后方的时尚杂志风格 110
M054 改变文字的大小或不透明度 112
M055 沿插画中的某根线条配置文字 114
M056 以“叠加”模式重叠文字使其与画面融合 116
M057 对文字进行加工制作LOGO般的图案 118
M058 裁剪下文字的部分区域 120
M059 选择与画面风格相符合的字体 122
M060 为文字添加描边使其更加便于阅读 124
T05 时尚杂志封面的制作教程 126

Part 7 标题周围的设计
M061 使用细字体和小字体来体现出作品的高级感 128
M062 将放置文字的部分与图片分开便于阅读 130
M063 给文字加入装饰 132
M064 将标题放于中央的电影海报风格 134
M065 让文字倾斜以表现动感 136
M066 将文字设计成长方形 138
M067 在标题上加入一条直线 140
M068 重合半透明文字制作立体感 142
M069 通过横排竖排文字对内容加以区分 144
M070 使用手写文字绘制充满暖意的画面 146
M071 加入台词或标语以引起注意 148
M072 将文字90度旋转 150
M073 让图形和文字相结合 152
T05 夜空的制作教程 154

Part 8 使用文字进行设计
M074 使用大号字体进行版面设计 156
M075 将画面一分为二给人冲击感 158
M076 使用大量文字制作的设计 160
M077 使用样式进行设计 162
M078 利用设计衬托简单的文字 164
M070 使用纹理和背景素材 166
M080 文字数量较多时的排版设计 168
T07 系列作品封面的制作教程 170

Part 9 给插画增加魅力的效果设计
M081 通过投影制作立体感 172
M082 使用模糊效果增加远近感 174
M083 追加噪点制作粗糙画质 176
M084 拼合插画合并为一体 178
M085 加入镜面效果赋予高级感和透明感 180
M086 使用内发光表现逆光效果 182
M087 合并模糊效果图层完成插画制作 184
M088 使用画笔绘制雪花、树叶和花瓣 186
M089 绘制照射进来的阳光 188
M090 碎片飞舞制作梦幻氛围 190
T08 利用Photoshop绘制碎片的教程 192

Part 10 节省时间与工夫的设计
M091 活用草图的设计：白底 194
M092 活用草图的设计：黑底/彩色 196
M093 活用线稿的设计：改变线条颜色 198
M094 活用线稿的设计：在版面设计上下功夫 200
M095 通过简洁的分开涂色营造透明感 202
M096 用配色赋予图画冲击感 204
M097 活用花边素材进行装饰 206
M098 通过轮廓来表现设计的生动 208
M099 通过纹理节省时间 210
M100 对照片进行加工后在插画中合成 212

M = Method 方法
T = Tutorial 教程
Appx = Appendix 附录

■ How to use 本书的使用方法



软件说明

Ps 在本书中，包含有Adobe Photoshop内容的解说部分都注有该标志。

Ai 在本书中，包含有Adobe Illustrator内容的解说部分都注有该标志。

Part1

美化设计的基本知识

M001 画面比例：正方形/黄金比/双正方形
M002 三分法（rule of thirds）
M003 对称：充满秩序安定的神圣感
M004 倾斜：以斜向的构图体现出画面的跃动感
M005 面部比例：以脸部的面积来控制画面印象
M006 对比：大胆的制造出明显的差异
M007 整列：利用正确有规律的排列传递美感
M008 接近：将同一类型的信息集中分组化
M009 网格：决定页面的版面设计
M010 版面率：利用余白控制画面的印象
M011 重心：放置在左右中的一方使安定感变化
M012 重心：放置在上下中的一方营造厚重感・浮游感



Method 001

画面比例：正方形/黄金比/双正方形

难易度 ★☆☆☆☆
用途 插画、海报、CD封面

Comment 什么样的比例看起来才更加美丽？从古代开始就不断有人在研究这一问题。由于画面的长宽比要在开始绘画前就确定，因此必须根据作品所要表现的印象来选择适当的比例。下面我们就将介绍一下3种最常用的画面比例。

A：
正方形会给人一种理性沉稳印象，在我们身边最常见的例子有CD的封面等。如对书籍进行切断加工将其制成正方形开本的话，会使它与其它图书有明显差异，显得格外醒目。

B：
1:1.618被称为黄金比例，也就是大多数人认为最具美感的长方形长宽比例。由于自然界中绝大多数物体的长宽比都是不相同的，因此用长方形的画面来制作插画会给人一种安定自然的印象。顺便说一下，标准纸张的规格（A开/B开）为1:√2=1:1.4，这与黄金比例的长方形很接近。

C：
1:2的长宽比即由两个正方形排列组成的细长长方形（双正方形）。它的形状修长前卫，会给一人种都会的感觉。例如长条形海报（将B3尺寸纸张的短边对折）的长宽比就为1:2.8，在正方形/黄金比/双正方形3者之中，它的比例与双正方形最为接近。

D：
以正方形比例制作的实例。利用这种角色仿佛就要从正方形框中冒出的感觉，使其中的要素更加紧凑。
CD等媒体不像书籍一样，内容的多少可以通过厚度来表现，因此在封面设计时最好是通过暗示的方法。将长宽调换形状也依然成立这就是正方形的特征，因此在将角色放置在画面中时，最好是先认真考虑要从何种角度来观察作品之后，再确定整体的构图。
在制作CD封面时，如果为艺术家与专辑名哪一个该更大而纠结的话，试着参考一下画集的封面吧。像这一类的作品，比起所要传递的信息，应当更优先于外形的美观。

A

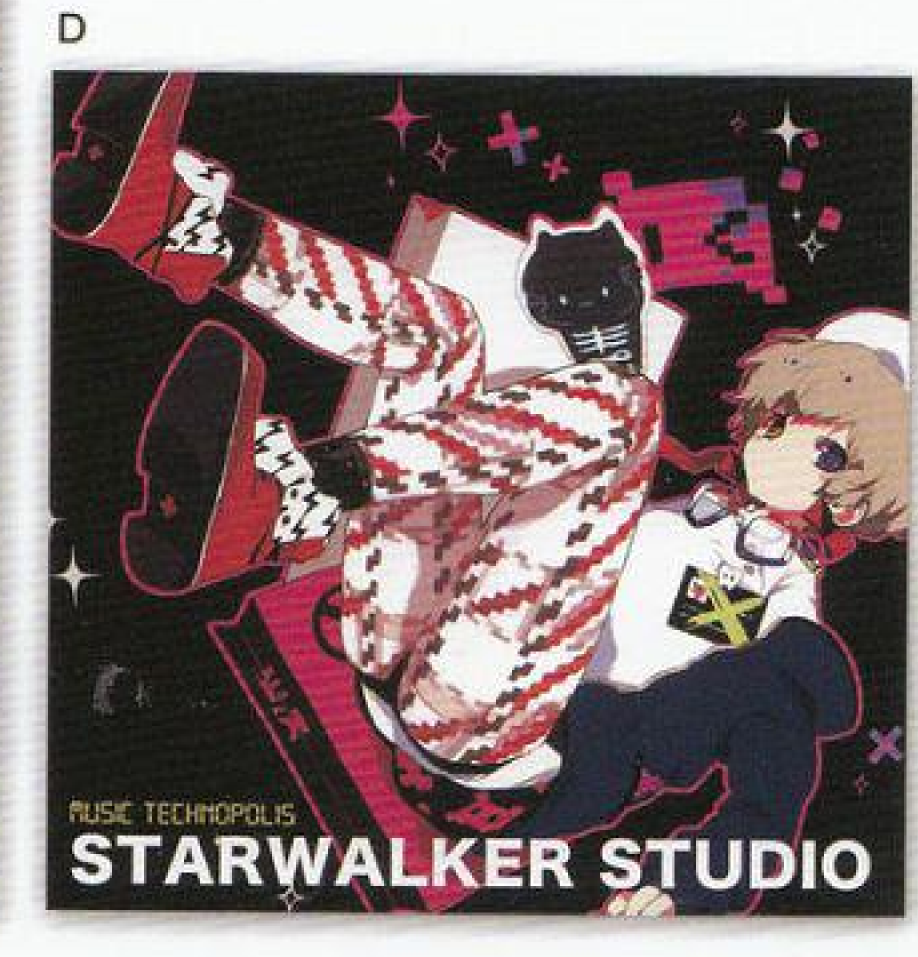


B



C

D



Method 002

三分法（rule of thirds）

难易度 ★☆☆☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 三分法是摄影时最常用的手法之一，对于决定画面中主体的位置有很大帮助。它将画面纵横分为3等份形成9个格子，是确定整体平衡最简便的方法。比如在绘制风景时，可以将地平线放在画面上的3分之1或3分之2处，以此来着重表现地面或是天空的部分。这是一种最基本的安定构图法，在感到迷茫的时候可以以此来作为参考。



在配置角色时，以三分法为基准能更容易把握整体的平衡（左上：二分法、右上：三分法）。

经常会有人犯下将角色放在画面的正中，最终却导致没有加入文字等内容的空间的错误（右图）。预留余白也非常重要，不要盲目的填满整个画面。



右页上：
地平线正好位于画面的中间位置，给人一种模棱两可的感觉。

右页上
地平线位于画面中3分之2左右的位置，由此可看出背景的主体部分为天空，这样便可将观看者的视线由角色引导至天空。体现了临场感、条理清晰的绝妙构图。

1

1

2



1

Method 003

对称：充满秩序安定的神圣感

难易度 ★☆☆☆☆
用途 插画、海报、壁纸

Comment 对称这一手法在宗教绘画等神圣主题的作品当中经常被运用，在插画中则适用于表现偶像般的感觉，或是有些飘渺的印象。反过来说，只要破坏掉对称性，就能给人一种自然的印象。事实上，人的脸部也是左右非对称的。



这幅例作由于想要使人物表现出一种偶像般的感觉，于是以中心的人物为轴，采用了线对称的构图，给人一种美丽、神圣的印象。同时背景也考虑到了垂直的对称性，使用了纵向的条纹。如果这里使用斜向条纹的话，可以稍稍缓和对称性，给人一种更亲近的感觉。

右页：
为着重表现角色的正面脸部，而采用线对称的例作。提包的部分为素色，于是将标题加在了这里。背景部分采用了三分法，将地平线设置在了画面3分之2左右的位置。这样的构图整体感非常好，适用于海报一类画面的设计。
对称性构图的例子。



A　　B



A:
将标题文字集中在中央。角色本身面向正前方，给人一种非常安定的印象。

B:
破坏掉了对称性，使印象更加自然的例子。根据三分法，将包括帽子在内的角色配置在了左侧3分之2的位置。通过将帽子的一部分伸出画面之外，破坏掉了线对称的印象。同时将标题文字旋转90度配置在右侧的空白处，并结合背景的感觉将不透明度下调至40%。


VOYAGE

Method 004

倾斜：以斜向的构图体现出画面的跃动感

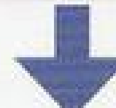
难易度 ★★★☆☆
用途 插画、海报、壁纸

Comment 倾斜的构图往往能表现出更强的动感。对于一些缺少看点、印象比较单调的作品，也可以通过这一手法来增强跃动感和迫力。

右：
以水平方向配置角色，如果没有对称性的话会给人一种很单调的印象。不过向下图这样结合想要传递、想要表现的内容来进行版面设计，即可解决这一问题。

下：
将角色连同背景一起旋转了30度以后的效果。如此一来，既能让角色占据更大的面积，又表现出了更好的动感。另外观看者的视线还会呈Z字形运动，从角色的眼睛开始，经过身体，最终到达作者的署名处。像这样能让视线自然产生运动的构图，会给予作品一种“赏心悦目”的感觉。





STARWALKER STUDIO



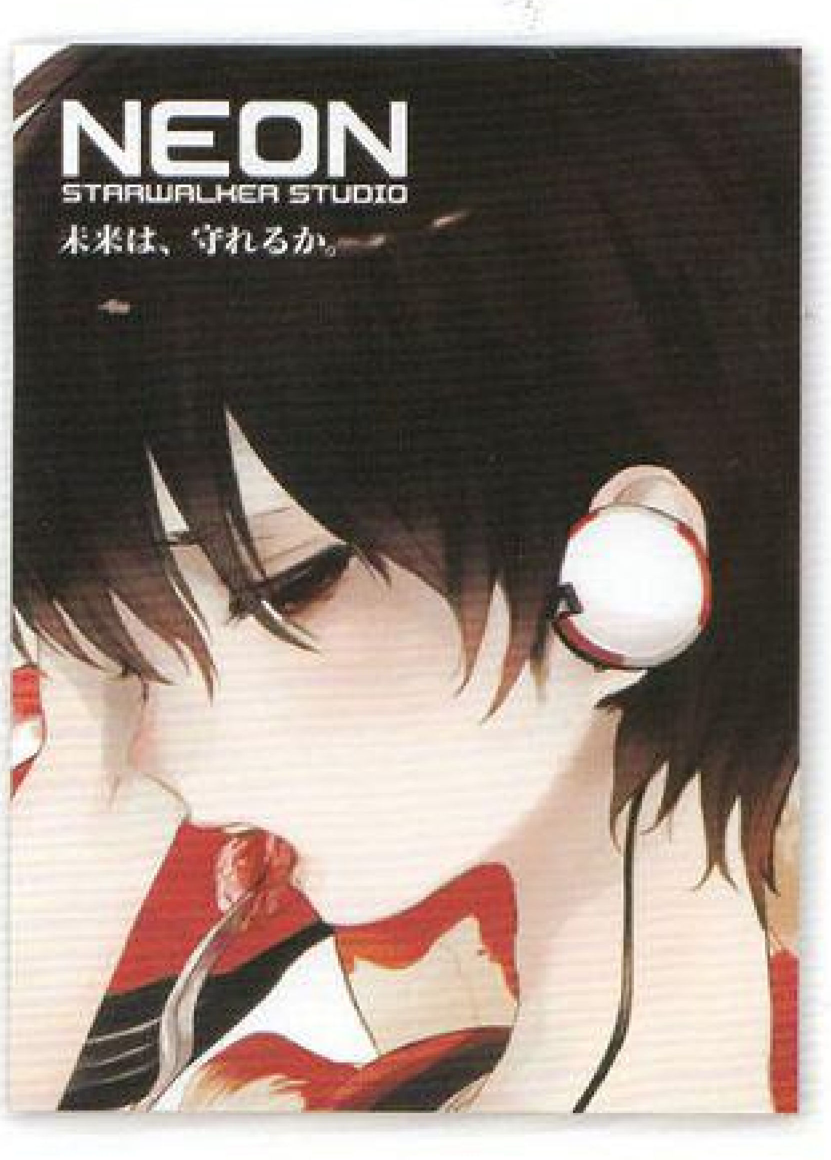
通过将地平线倾斜使画面产生跃动感，让人感觉这仿佛是电影中的一个镜头一般。在这幅作品中同样，人物的位置也为了让视线产生Z字形移动而精心配置的。

面部比例：以脸部的面积来控制画面印象

Method 005

难易度 ★☆☆☆☆
用途 插画、海报、壁纸、同人志

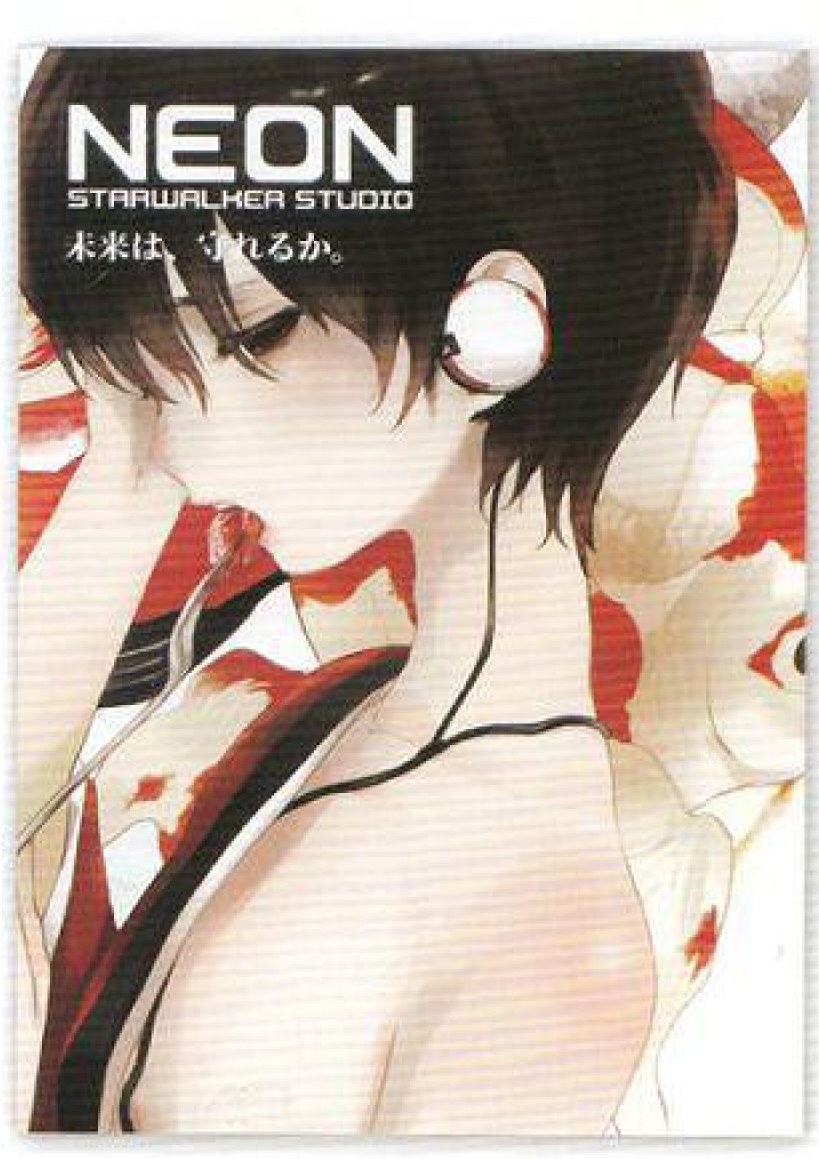
Comment 相对于画面的大小，脸部所占面积的比例被称为“面部比例”。面部比例越高越能强调知性的印象，而越低则越能体现出肉感。比如选举的海报以及新闻杂志的封面等，大多都使用面部比例较高的正面特写，以此来强调人物的智慧。相反写真集以及偶像照片等面部比例通常都较低，以此来突出人物在肉体上的魅力。

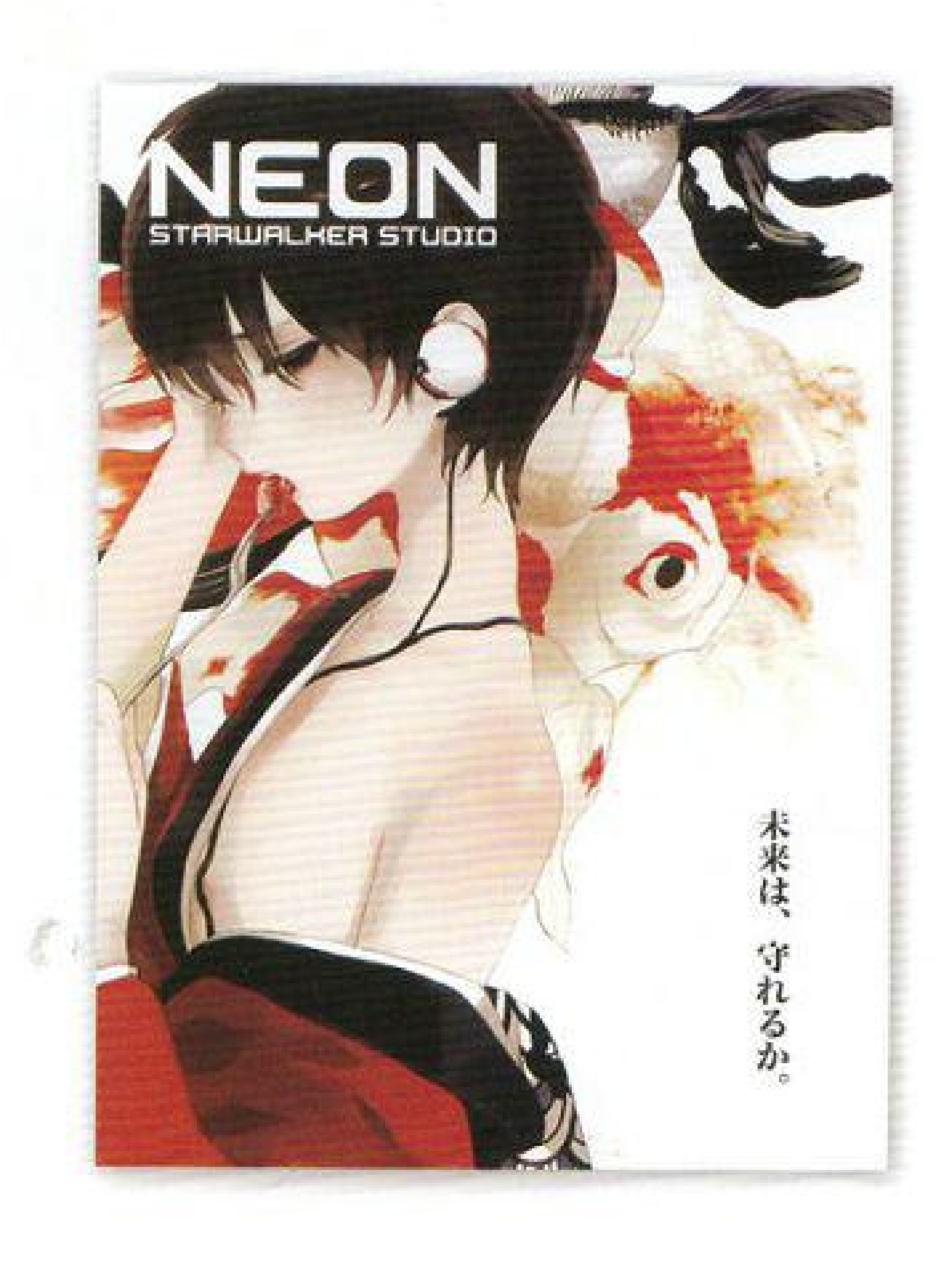


左：面部比例=80%
适合在突出人物的意志与思想时使用。通常是用来表现智慧型的角色，或是为传递某种特殊的信息。

左下：面部比例=45%
时尚杂志等多采用这种脸部为半篇幅左右的构图。不光要体现肉体上的魅力，同时也要保持智慧上平衡。

右下：面部比例=25%
着重体现肉体上魅力的例子。这种构图在写真集以及男性向的插画中最为常见。







面部比例＝30％

类似于时尚杂志，有些花俏的设计。由于画面中角色正在哭泣，在感情表现方面非常强烈，如果面部比例过高会导致冲击力过强，于是这里稍稍降低了面部比例，以此来强调客观的印象，以维持整体平衡。

Method 006

对比：大胆地制造出明确的差异

难易度 ★☆☆☆☆
用途 传单、海报、同人志

Comment 在制作插画与文字混搭的作品时，为了使文字能更好阅读，许多人都会将所有的文字都尽可能的放大，不过实际上这样的做法并不是正确的。在这种时候，应当先考虑好"所想传递的内容"是什么，再根据优先顺序来设计版面。另外，在制造差异时不要光局限在文字的大小上，还要在线条的粗细、色彩、字体、间隔等方面也多下些工夫。





左上：
对比较弱的一个例子。不但字体全部相同，大小的变化也不明显，因此很难体现各信息间的差异。也就是说，这些文字究竟是要传递什么信息，一点也不明确。

右上：
对比很强的一个例子。标题与作家名使用了完全不同的字体，而且标题"NEON"只保留了描边部分。标题如果填充满白色的话，会使白色的面积过高，从而破坏整体的平衡。作家名的部分大胆的选用了小而纤细的字体，以此来强调不同文字内容间的差异。

右下：
标题"FRIENDSHIP"的文字间隔非常狭，相反URL的部分字体较小但文字间隔较大。通过改变字体、色彩、间隔，使两者间的对比更加清晰。





如果所包含的文字特别多，那么就必须先对内容进行系统的整理后，再来强烈不同要素间的对比。将标题、发行者等与书籍整体相关的信息集中在上方，并且选用插画背景中的色彩，以便营造出整体的统一感。而为了对这些内容进行进一步细化，又在字体的种类、大小、配置上做了变化。作家名等与书籍内容相关的内容可以直接重叠在插画上。这里将其排列在了右侧并使用了黑色，这样便不仅与标题，同时与色彩偏淡的背景也形成了强烈的对比。虽然文字使用了深色，但由于字体纤细，因此就整体来说黑色的面积并不算太大，依然保持了统一感。

Method 007

整列：利用正确有规律的排列传递美感

难易度 ★☆☆☆☆
用途 传单、海报

Comment 将所有的要素正确有规律的排列，这在版面设计中是一个必须遵守的准则。许多看起来感觉不太舒服的插画作品并不是因为内容本身，而都是由于内容排列不整齐造成的。因此可以说，多注重细节部分才是成败关键。



无论是文字的色彩还是位置都显得很凌乱，整体上很松散的印象，不知道作者究竟想要传递什么信息。



所有文字在左侧对齐。另外，文字信息是以3个部分等距离配置的。同时根据三分法，将文字部分集中在了中段的格子当中。

右页：
所有文字信息沿右侧对齐的例子。注意，标题与内容部分间的间隔是不一样的。如果间隔相同的话，很容易使观看者产生标题与内容是相同部分的感觉。另外还通过字体种类、大小的变化，来制造出了对比的差异。


music fighter
MIRACLE KISS
BREAKAWAY TO HEAVEN
Forbidden Apple
ESCAPE FROM MOONLIGHT
SEVEN DAYS
Something in the Air
Music Fighter 1303
Starry Disco
Stormy Night
Monophonic Parade
STRANGE DAYS' COLORS
Jelly Fish Island
Loggerhead Turtle
Leafy Sea Dragon
Humphead Wrasse
Freshwater Butterflyfish
Freshwater Angelfish
Clown Anemonefish
Bubble Coral
Bluespotted Ribbontail Ray
Barracuda

Method 008

接近：将同一类型的信息分组化

难易度 ★★★☆☆
用途 传单、CD封面

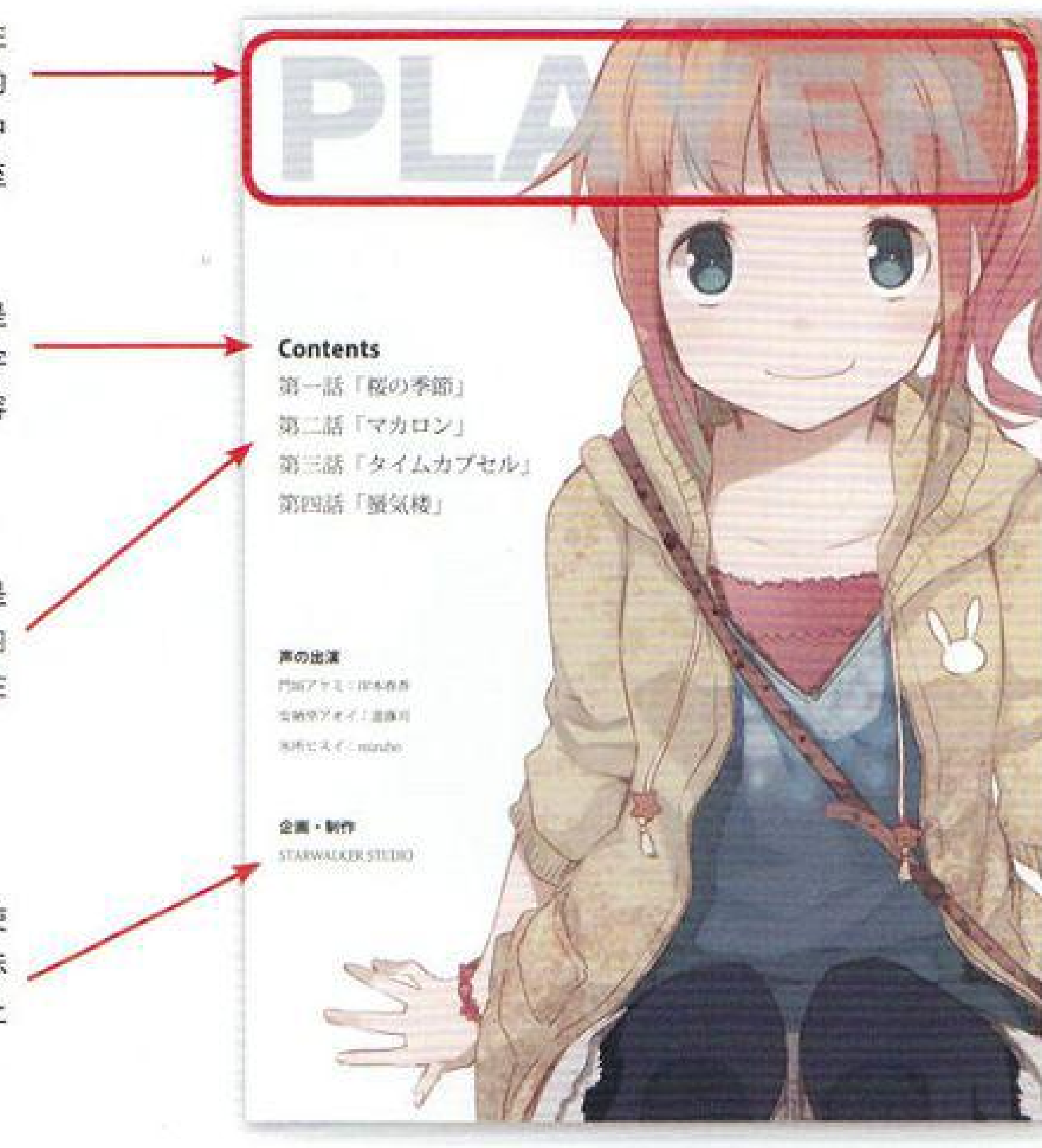
Comment 为了正确传递文字信息，将相同类型的信息分组化是最为重要的。不光各组文字间也要有差异，同一组中的文字也要带有些变化，。

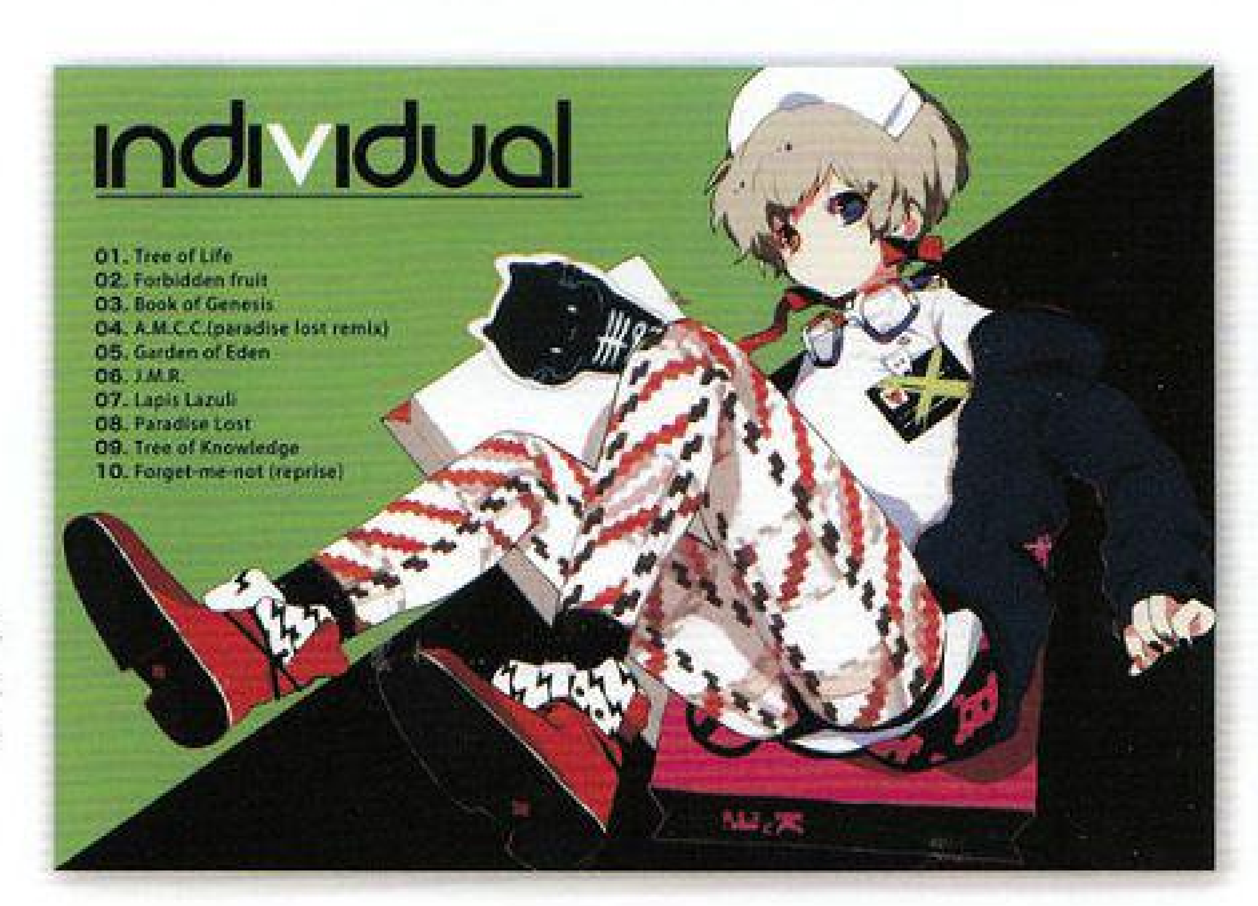
与了使观看者在看过人物后立刻注意到标题，所以标题使用了效大的字体。色彩是用吸管直接从上衣中拾取的，之后将不透明度下调至40%，使颜色变淡。

内容相近的信息接近配置，就像是这样。如此一来，这一部分的文字就会被看作是一个整体，这样更容易传递想要表达的信息。

在这一组文字中，“Contents”是标题，“第一话”等其它部分是内容。为了使两者之间有所区别，在文字的粗细与样式上做了些变化。

其它优先程度相对较低的信息可使用更小的字体。注意，这部分的标题与内容，在文字的粗细与样式上同样也有变化。





其它例子。标题加大、曲名缩小配置。配色・文字的大小都带有明显的对比。曲名的行间紧凑，看起来更像是个整体。



Contents

第一話「桜の季節」

第二話「マカロン」

第三話「タイムカプセル」

第四話「蜃気楼」

声の出演

門垣アケミ　岸本春香

安栖里アオイ　進藤司

氷所ヒスイ　mizuho

企画・制作

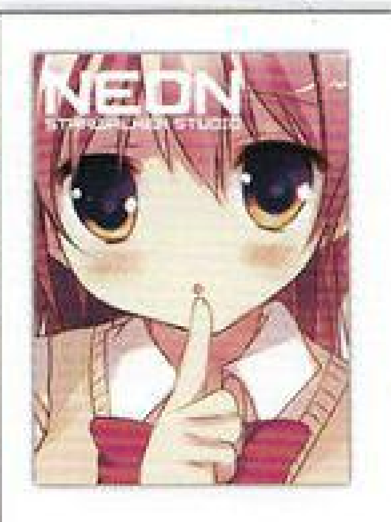
STARWALKER STUDIO

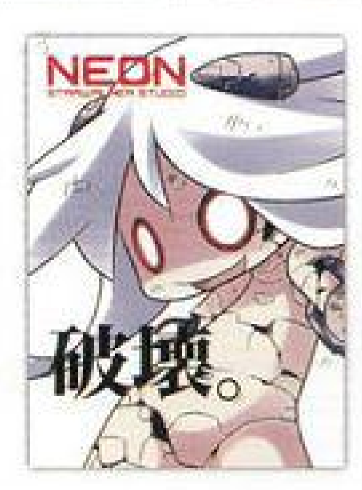
Method 009

网格：决定页面的版面设计

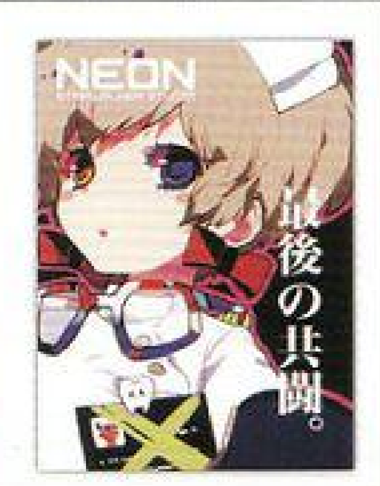
难易度 ★★★★☆
用途　传单、同人志

Comment 在制作小册子的时候，首先应当做的就是版面设计。先确绘制好网格，确定下配置图像和文字的区域，可以更好地把握整体的统一感。

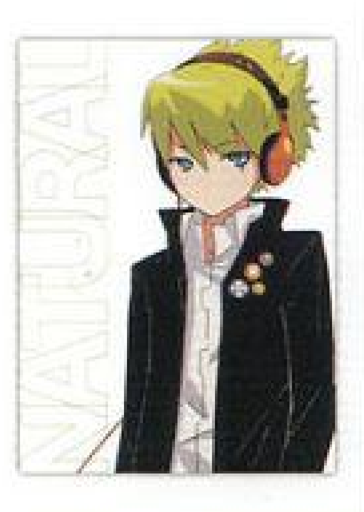


















图像均匀配置的例子。











左页整版配置插画，右页配置图像与文字的例子。

1 设计的基本原则
2 版面设计基本篇
3 版面设计应用篇
4 配色
5 简洁的背景
6 文字与插画
7 题目设计
8 利用文字设计制作
9 效果
10 简约设计

Method 010

版面率：利用余白控制画面的印象

难易度 ★★☆☆☆
用途　插画、海报、传单

Comment 如果画面中人物或物体所占的比例较高、余白较少，这种情况即被称为“版面率高”。版面率越高，画面越有迫力，会给人一种有活力与喧闹的印象。相反，版面率越低（余白越多）的作品，则感觉越高雅、宁静，会给人一种安定的印象。







左上：
角色部分几乎占满了整个画面的例子。余白很少，给人一种喧闹的印象。

右上：
将角色缩小，留出更多余白后的例子。通过减少版面率给予了画面一种高贵、宁静的感觉。根据书中的内容选择适当的构图，如此一来仅凭封面就可以使读者大致感觉到这是个怎样的故事。

右下
角色以极小的方式配置，留出相当大余白的例子。由于是表现哭泣这一感情的作品，因此在构图时应当极力避免“活力与喧闹”。通过远景的方式可以更客观的观察作品，以使感情要素不被过分传递。可参照“面部比例”（P. 14）的项目。



以为只要将角色放大，尽量填满整个画面，就可以使其更加醒目，这其实也是一个常见的错误观点。在决定构图的时候，就必须要考虑好你想要传递的究竟是什么。角色的性格、状况、在进行什么样的体验等等，必须要依据这些来进行设计。一幅插画所传递的信息，并不全是由画面中所描绘的要素所决定的。不要畏惧余白才是使构图更加美观的第一步。

Method 011

重心：放置在左右中的一方使安定感变化

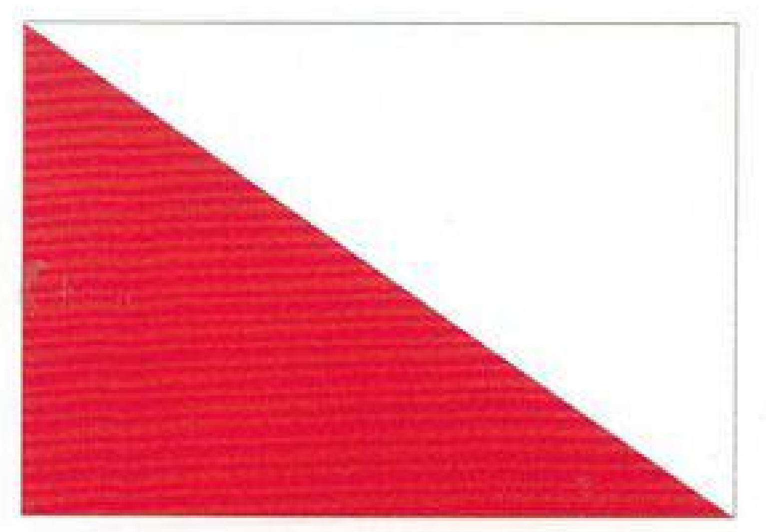
难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、传单、壁纸

Comment 对于已完全习惯了从左至右输写文字的我们来说，重心位于右侧的插画会使人感觉更加安定。如此想想，在平时看到的插画中，“构图平凡”的作品几乎占据了绝对的数量，反倒是重心左侧的插画常常会让人感觉新颖梦幻。









比起“安定”更想优先表现“时尚”的感觉时，
试着将重心放在更接近于左侧的位置吧。

Method 012

重心：放置在上下中的一方营造厚重感·浮游感

难易度 ★★☆☆☆
用途　插画、海报、壁纸

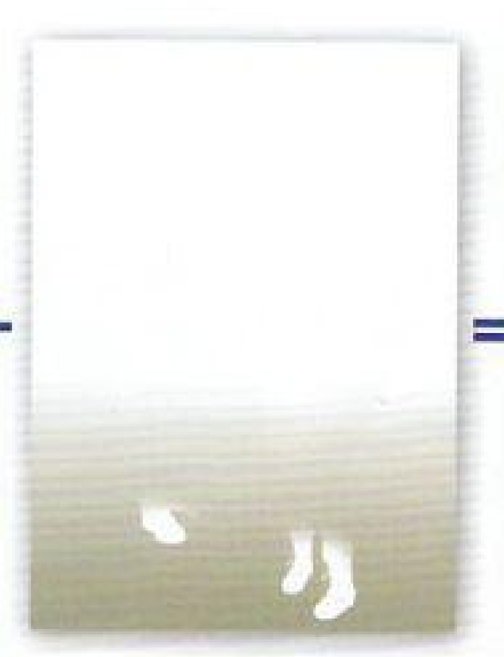
Comment 在为画面添加上渐变等效果时，为上下哪一侧配置上更深的颜色，也会在很大程度上影响作品的印象。一般来说，下侧色彩较浓会给人一种安定的厚重感，而上侧较浓的话会使人产生浮游感。想表现出轻盈的印象时，建议使用后者。



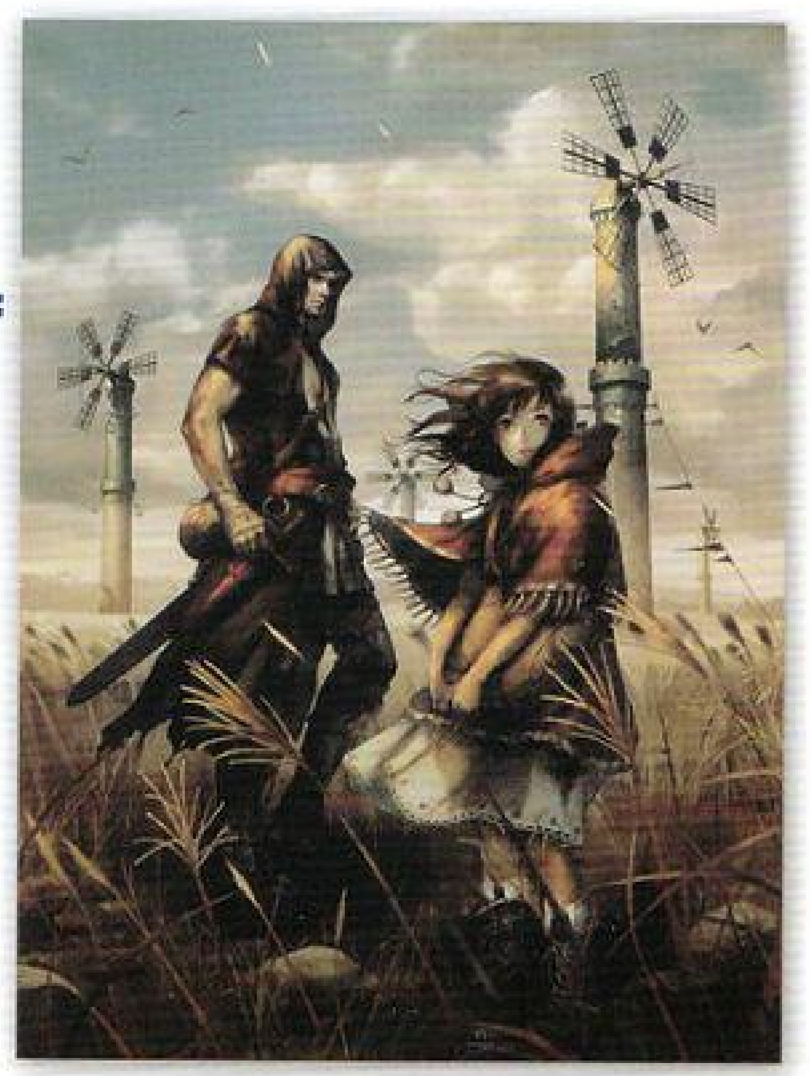
想表现一种风扬起的感觉时，可以使用对比度较强的渐变效果。这里还另外由下至上为角色添加了“投影”的效果。闪耀着的碎片是通过“滤镜→模糊→动感模糊”来表现出残像的。



+



=



为插画添加上一层轻微的渐变效果，也可以给画面带来安定的气氛。不过程度不可过强，能感觉到微妙的变化即可。



想要表现一种柔和的印象时，可以利用渐变效果来制造出浮游感。白色的圆点是用“叠加”模式合成的，越往上方色彩越浓。

Tutorial 01

插画集封面制作教程



Materials

本次使用的插画



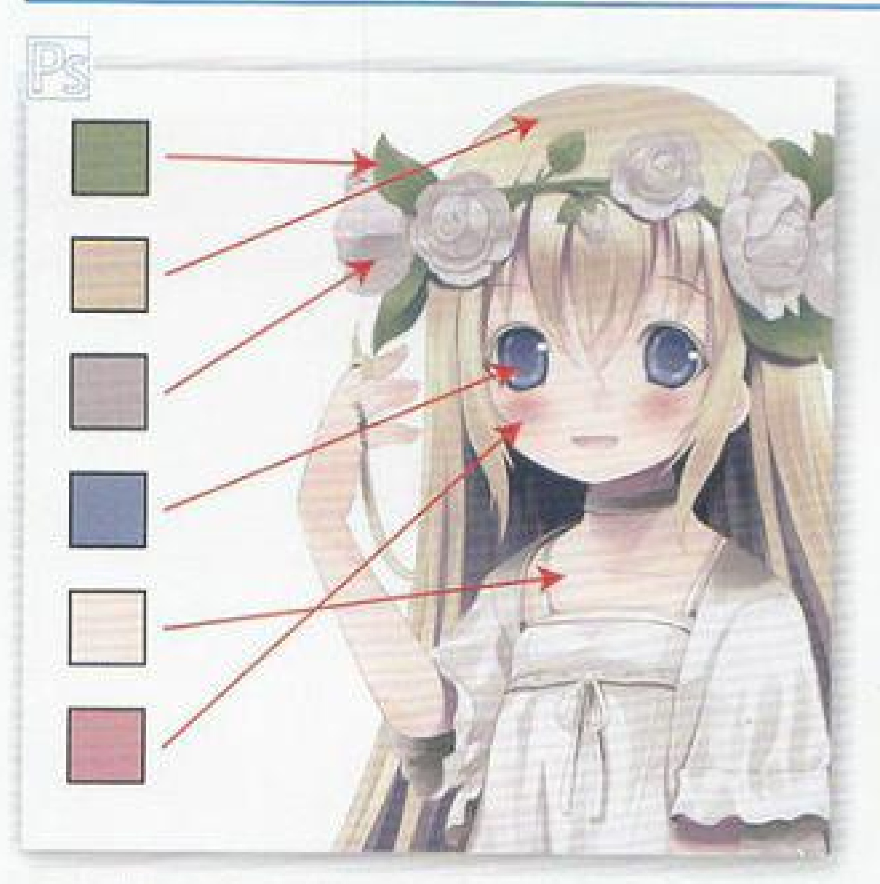
目的：插画集封面
尺寸：
B5（182mm×257mm）
标题：
神的礼物

Problem

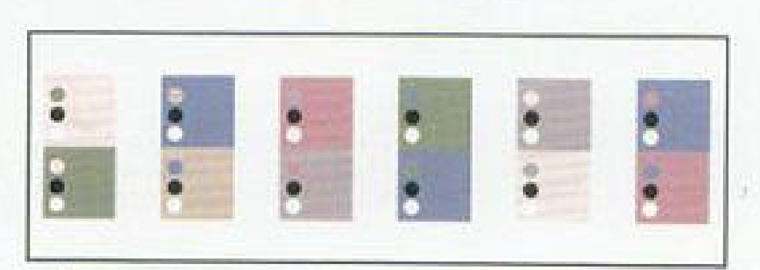
想以封面来传递这本插画集充满透明感的细腻印象。

Solution

由于想表现出细腻的印象，因此选择了较低的版面率，留出了较多的余白。另外，由于内容为插画集，因此角色要尽量大些，以全身像的方式更佳。为了体现安定感，画面采用了接近于线对称的构图。标题使用了较细的字体，并选择了与整体印象协调的配色。



由于配色要与整体协调，因此是用吸管直接从角色中抽取的。从底色与重点部位中选取了6种颜色。



分别为各种色彩制作了配色图表，对色彩的组合方式进行比较。图表即使简单些也无妨，将它放在一旁后期的制作会非常便利。



感觉文字不太明显，于是提高了一些对比度，并在下方配置上了黑色边框的白色正方形。纯白的色彩过浓，于是将不透明度下调到了50%。背景的色彩也有些太强，将它的不透明度一起下调，并且制作出上深下浅的渐变效果。最后在背景中随机配置上一些浅白色圆形，以此来演绎出透明感后，完成（左上的图）。

Part2

版面设计：基本篇

M013 部分添加背景
M014 在背景中配置脸部特写
M015 将画面分为3份以提高角色的密度
M016 纵向分为4份将角色以长条状配置
M017 裁剪下角色的部分区域以此增加趣味性
M018 让角色冒出背景范围，浮现到前方
M019 利用对话框体现出漫画风格
M020 通过加入纵向黑带使画面看起来更修长
M021 通过加入横向黑幕营造出电影般的效果
M022 将背景分为2等份，强调对称性的设计

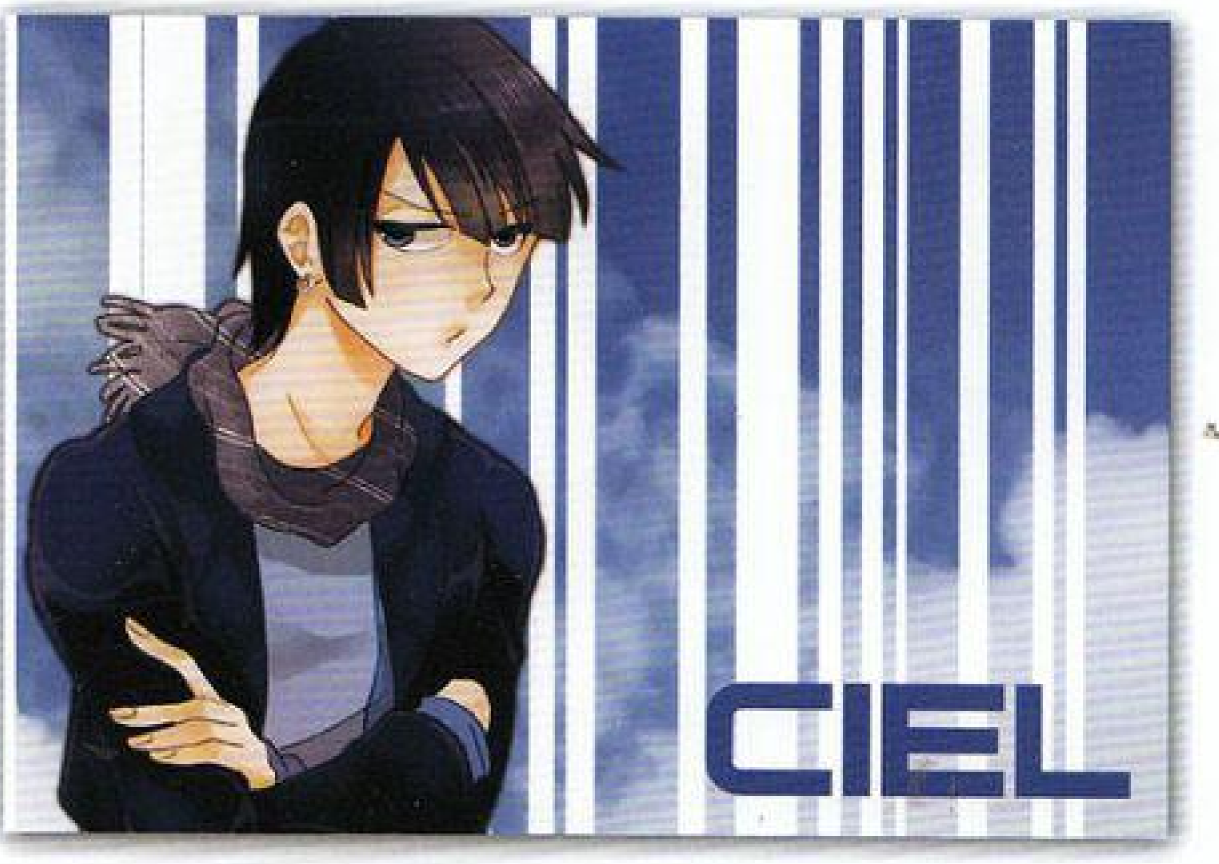


Method 013

部分添加背景

难易度 ★☆☆☆☆
用途 插画、海报、壁纸

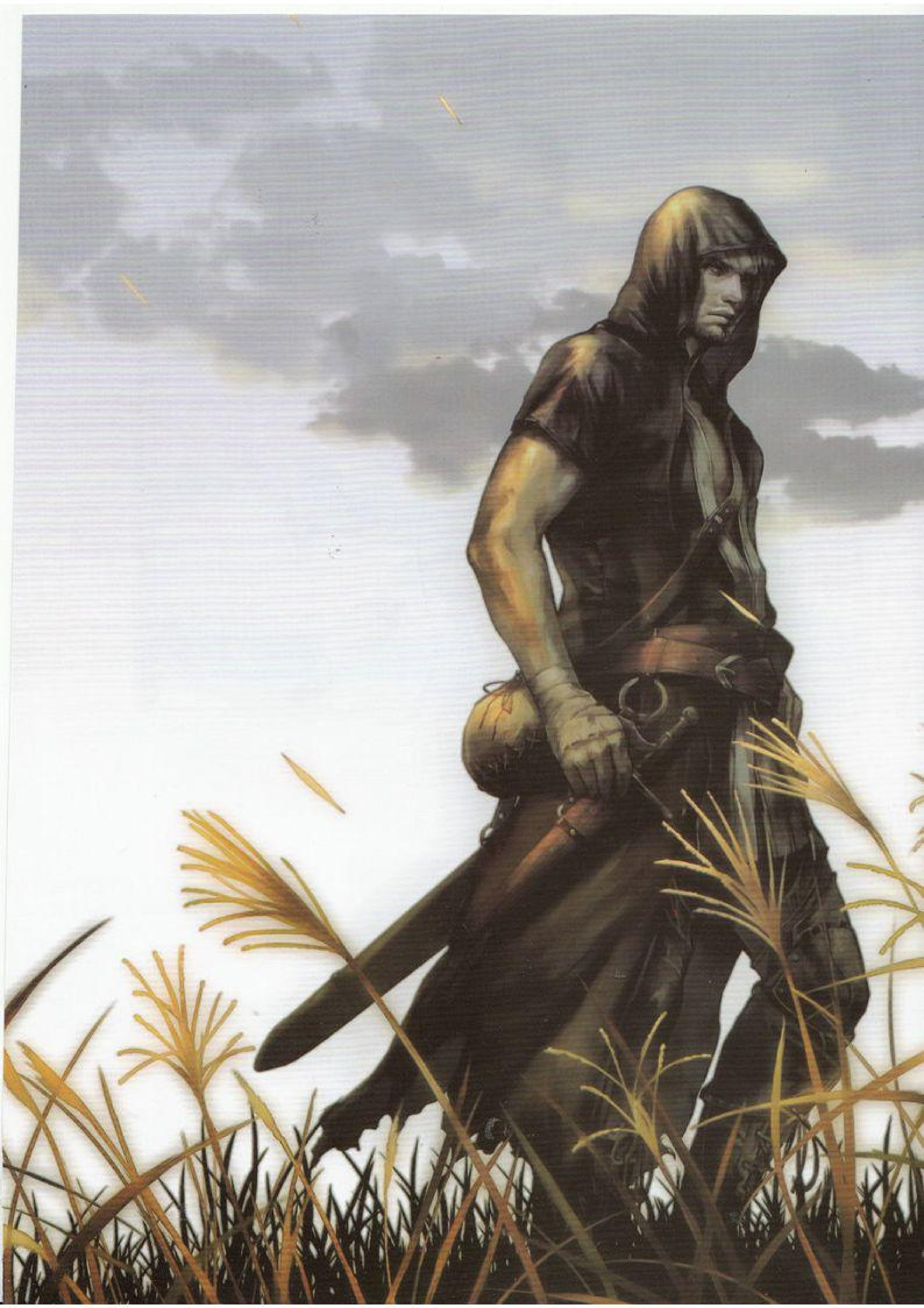
Comment 抛弃“背景应当填满整个画面”的传统观念，有时通过留出余白来引发出插画的魅力也是非常重要的。这种方法在需要配置文字时也非常有效。



上：
只留下角色附近的背景，其它部分以白色渐变的方式慢慢消失。在空白的部分配置文字。为了确保整体的平衡，文字直接使用了发饰与地砖中的颜色。

左：
在背景中配置了天空的照片。不过直接使用照片的话很难与插画融合，于是删除了其中的一部分面积，以此来消弱不协调感。

右页：
以较浅的渐变色描绘天空，制造出了云层般的效果。如此一来，在前景的植物、人物，以及背景的云之间，制造出了良好的空气感。



Method 014

在背景中配置脸部特写

难易度 ★☆☆☆☆
用途 插画、传单

Comment 既想表现角色的全身，又想看清人物的面部。如果想要两者兼顾的话，在背景配置上色彩略浅的脸部特写是最佳的选择。背景的色彩过浓会冲淡全身图的印象。利用较明显的对比可获得更好的效果。



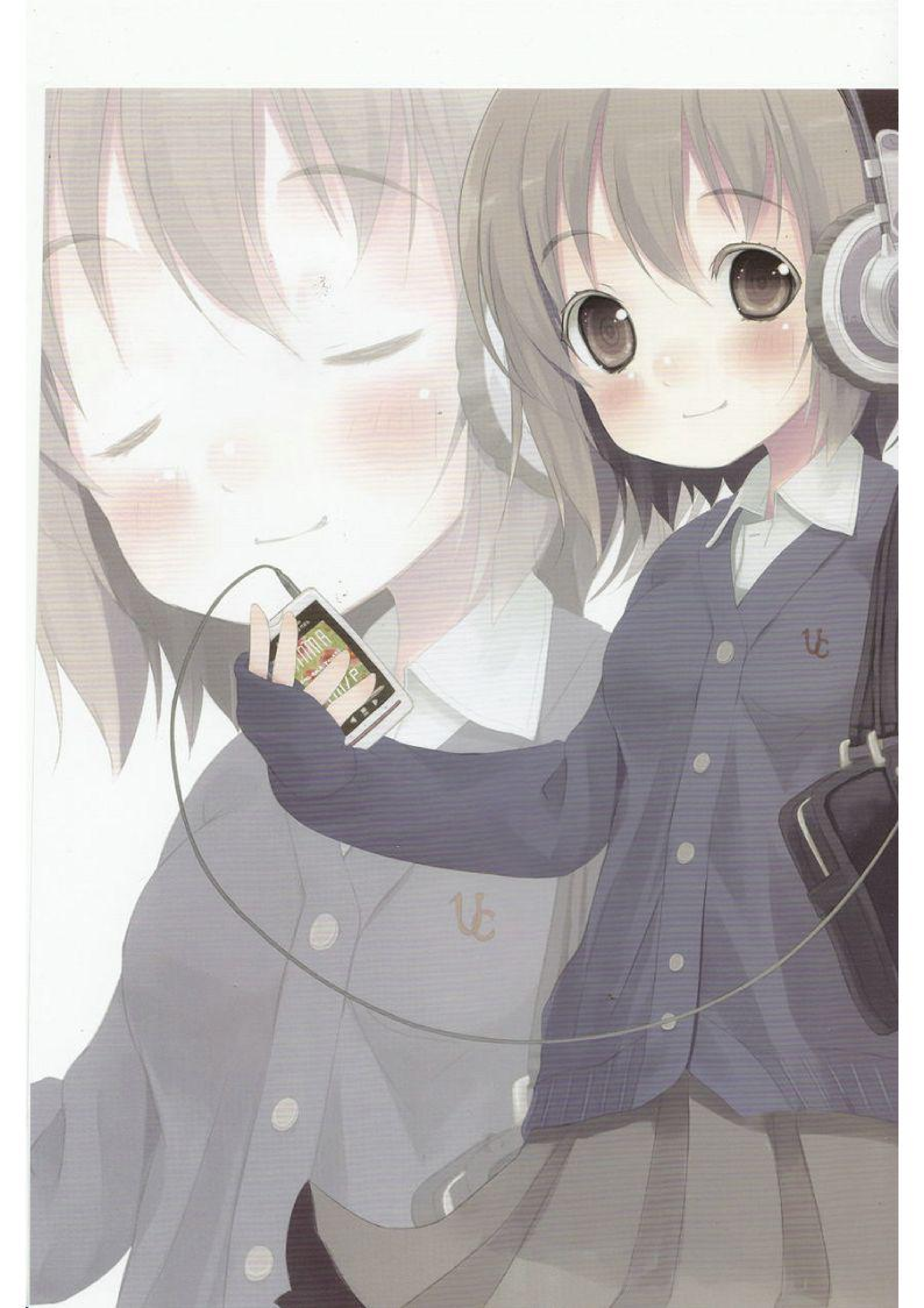




左上、右上：
不要只是单纯的放大，通过左右翻转等简单的变化，可很大程度改变画面的印象，要多花些工夫思考。

左：
为全身图加入了“投影”效果的例子。可进一步增强画面的立体感。背景底色选用了角色的印象色，借此营造出了统一感。

右：
这是表情带有变化的例子。背景与全身图中的人物表情略带有些变化，可以进一步强化角色的魅力。



Method 015

将画面分为3份以提高角色的密度

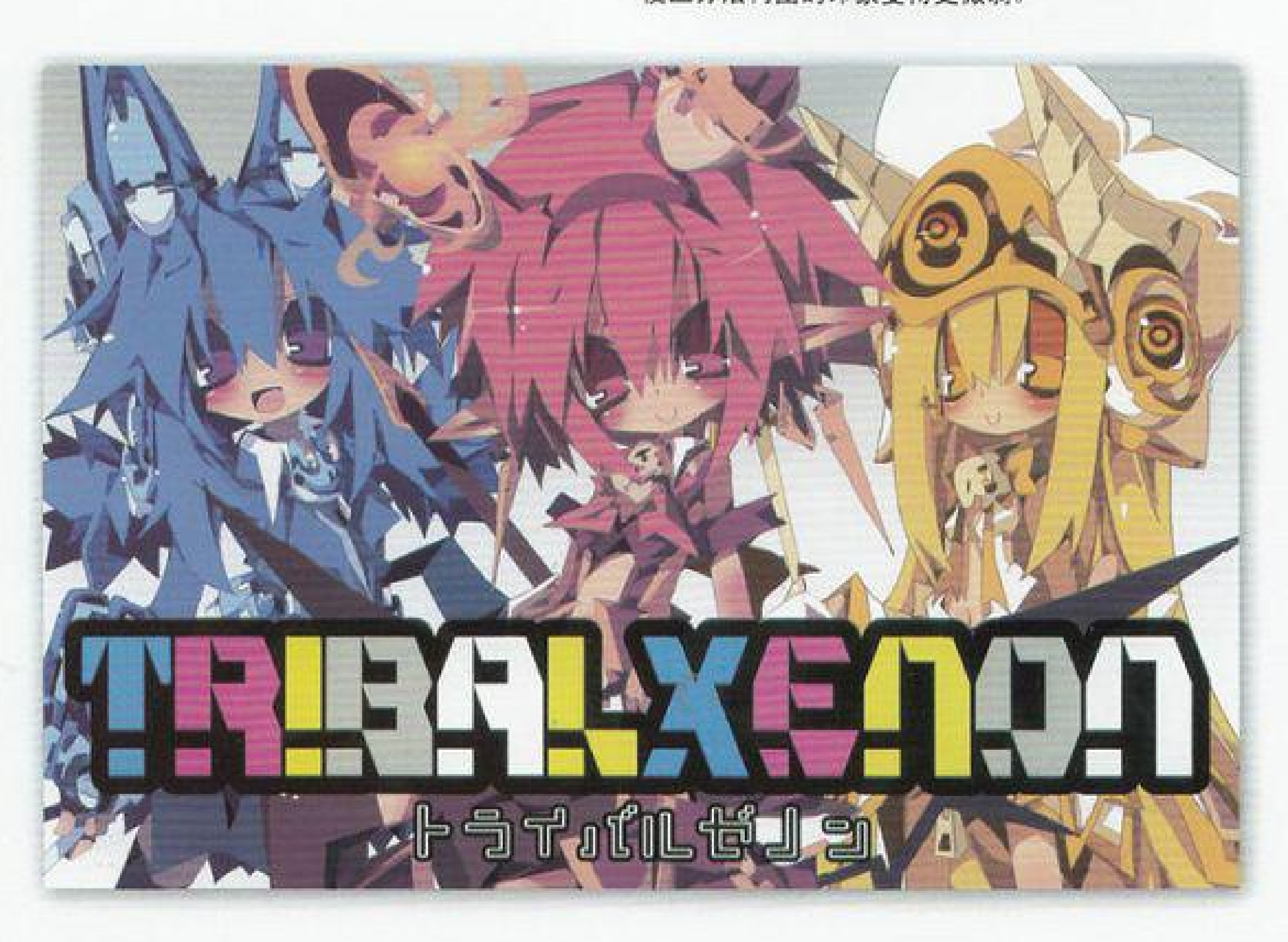
难易度 ★★☆☆☆
用途 传单、海报

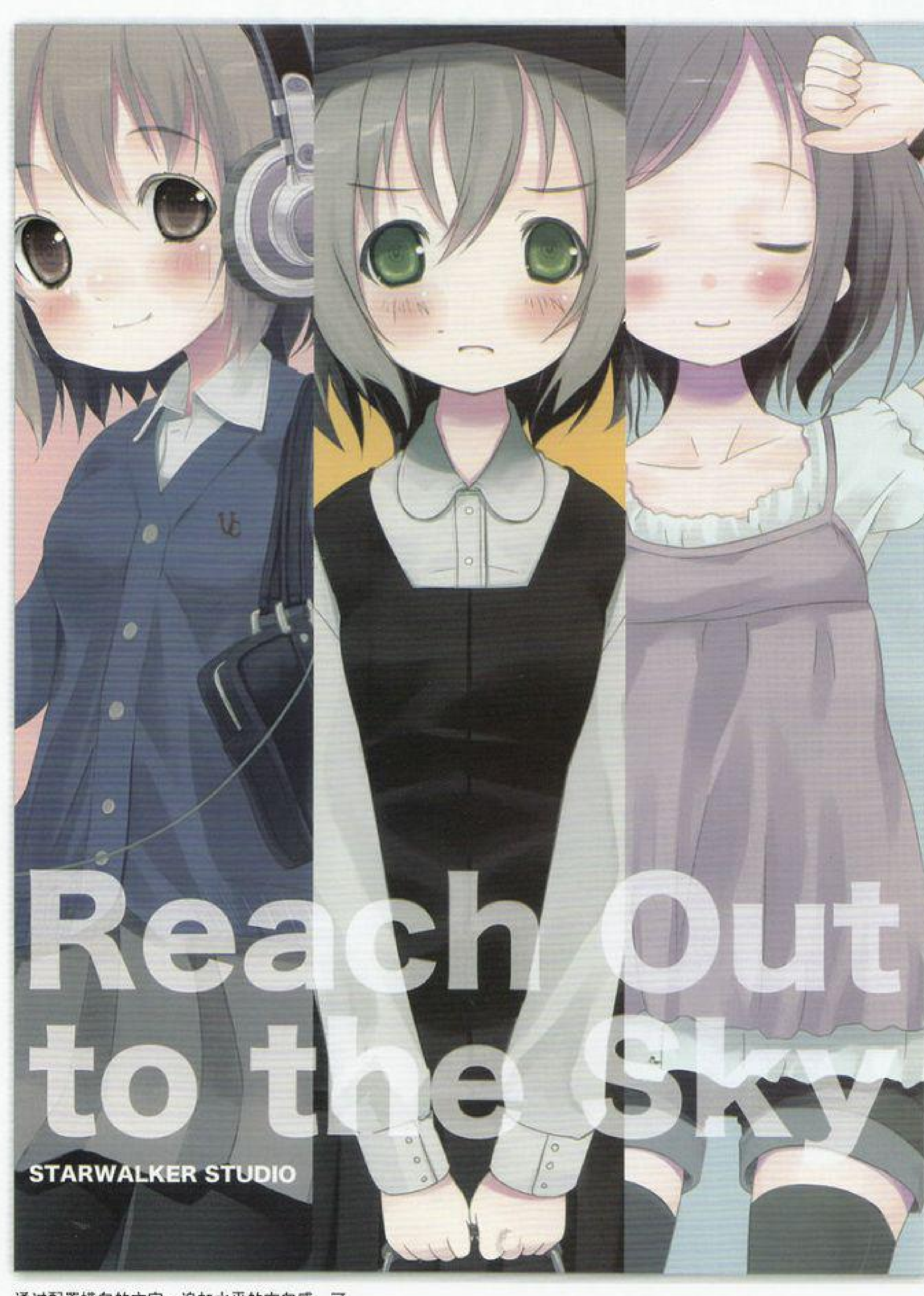
Comment 沿3分法（P.8）中的参考线对画面进行划分，即可简单获得确保整体平衡的构图。根据需要还可以追加纵向或横向的线条，以此来制造出更安定的构图。



上：
将横向的画面水平分割为3份以后，可以更容易对面部进行特写。

下：
利用非直接分割的方式，将画面纵向分为3部分的例子。由于背景渐变效果与文字中纵向线条的缓和，使三分法构图的印象变得更微弱。





通过配置横向的文字，追加水平的方向感，可以使纵向构图的强度得到缓和。

1 设计的基本原则
2 版面设计基本篇
3 版面设计应用篇
4 配色
5 简洁的背景
6 文字与插画
7 题目设计
8 利用文字设计制作
9 效果
10 简约设计

Method 016

纵向分为4份将角色以长条状配置

难易度 ★★★☆☆
用途 海报、传单

Comment 把多个角色收纳在一幅画面中时，构图的难度相对较高。其中最简单也是最容易保持平衡的方法，就是这种将画面平均分割，以纵向的长条状将角色身体的中心部分收纳的构图方式。



只是对角色部分进行纵向分割的话，边缘的界线会难以分辨。这时可以为每个各部分都配以相应的浅色背景，以此来制造出清晰的界线。



若只有3名角色的话，可以将其中的1块区域作为余白来添加文字。

右页：
如果是纵向的画面，在进行纵向分割时会显得过于修长。这时可以通过添加横向的文字或渐变效果来缓和这种印象。

holy night

Method 017

裁剪下角色的部分区域以此增加趣味性

难易度 ★☆☆☆☆
用途 壁纸、传单

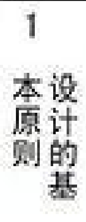
Comment 只裁剪下角色的一部分，利用视线仿佛一晃而过般的感觉，来增加观看者对于内容的兴趣。问题是要选择人物的哪一部位才能达到最佳的效果。实践证明，排除掉最容易传递感情的眼睛，将画面定格在角色嘴部以及上身的部分，最容易吸引观看者的注意力。



知道她在哭泣，却看不到最关键的眼睛部分。这样反而会引起观看者的兴趣。



对角色进行裁剪，同时利用3分法空出添加标题的部分。由于看不清角色的脸，于是观看者为了弄清状况，自然便会将视线移向标题的部分。告示一类的画面非常适用。



君と、僕と、不思議の国

STARWALKER STUDIO

考虑到观看者视线的Z字形移动，而将腿部从右上到左下配置的构图。最后，视线会停留在标题的部分。



Method 018

让角色冒出背景范围，浮现到前方

难易度 ★★☆☆☆

用途 插画、壁纸、传单、海报

Comment 为了表现出立体感，而将背景的一部分裁剪掉，使角色有一种浮现在前方的感觉。为角色部分添加上“投影”等效果的话，还可以演绎出更强的立体感。

1 2



上：

根据三分法（P.8），在其中的1个区间内配置文字，同时将角色配置成如同从粉红色背景中冒出一样的感觉。另外还为角色添加了“投影”的效果，以此来强调立体感。





左：

不仅角色从背景的图案中冒出，而且还有种仿佛要从画面本身浮现出来一般的时尚感。请参考“版面率”的项目（P.24）。





无论任何时候三分法都是有效的。在这个例子中，背景就配置在了左侧3分之2的位置。

Method 019

利用对话框体现出漫画风格

难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、传单

Comment 通过在插画中加入漫画元素，可以获得许多意想不到的效果。其中最为简单的当属是对话框了。它不仅可以使用文字部分更易区分，还能充分吸引观看者的注意力。





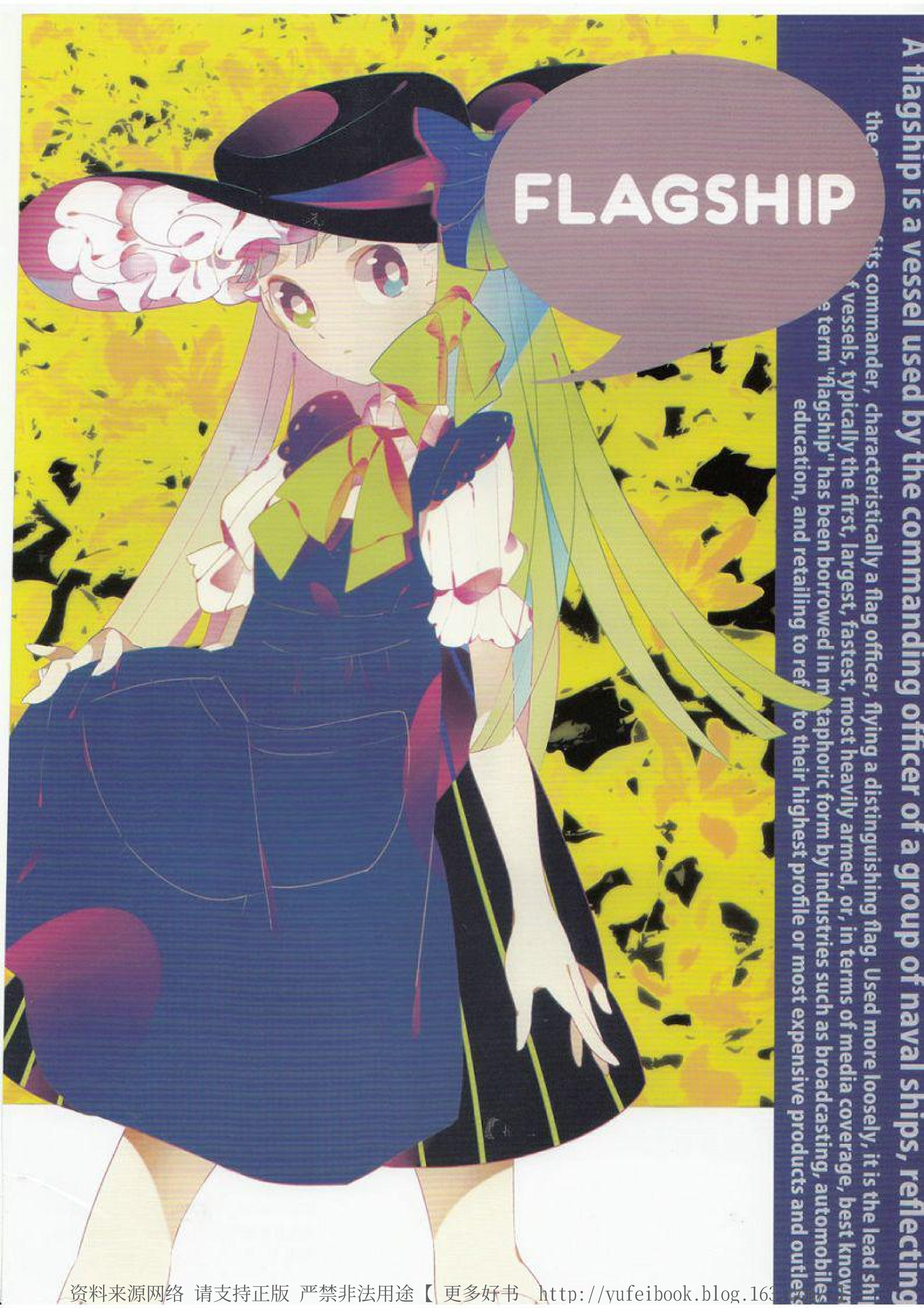


左上：
添加书籍的标题。

右上：
对话框的最大好处是，无论在何种背景之下，也能清楚的辨认出文字。

左：
如果圆形的对话框不好排列文字，可以试着使用长方形的对话框。比起普通的长方形，使用圆角长方形可以感觉更柔和、更亲近、更时尚。

右页：
有时也要根据文字的内容选择相应的对话框形状。如果原稿的色彩丰富鲜艳，在话框中填充上适当颜色效果会更佳。


FLAGSHIP
A flagship is a vessel used by the commanding officer of a group of naval ships, reflecting
its commander, characteristically a flag officer, flying a distinguishing flag. Used more loosely, it is the lead shi
f vessels, typically the first, largest, fastest, most heavily armed, or, in terms of media coverage, best know
e term "flagship" has been borrowed in m taphoric form by industries such as broadcasting, automobiles
education, and retailing to ref to their highest profile or most expensive products and outlets

Method 020

通过加入纵向黑带使画面看起来更修长

难易度 ★☆☆☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 想让纵向的插画看起来更加修长，可以利用黑带来对画面进行剪切。通过这样的方法能够将纸张的比例由1:1.4变得更近于黄金比（1:1.6）或双正方形（1:2），使其更具前卫的感觉（P.6）。





左上：
在左右配置黑带的例子。即便很细也十分具有视觉冲击。

上：
纸张的比例为1:1.4，将短边稍稍变窄一些即可接近于黄金比（1:1.6）。在本例中，同时还将角色中背景冒出配置，这一点也值得注目。

左：
在黑带的部分填入信息等内容的例。利用色彩的对比能使文字更便于阅读。

右页：
根据三分法进行分割。这样不仅可以使角色显得更加修长，还能使文字变得更容易阅读。



鵆

chi-do-ri

Method 021

通过加入横向黑幕营造出电影般的效果

难易度 ★☆☆☆☆
用途 插画、壁纸、传单

Comment 通过为水平的画面添加横向的黑带，可以制作出更加宽阔的画面。由于可以表现出电影一般的效果，因此常常被用来演绎高贵的感觉。与其它的手法适当组合，还可营造出各种特殊的效果。



为了表现出一种绘画的气氛，以装饰性的字体将标题配置在了中央。通过略微增加文字的间隔，使标题在美观与易于阅读两者间获得了绝妙的平衡。



横向的画面更容易捕捉对角色脸部进行特写时的表情。为了表现出一种更接近于电影的气氛，可以以眼部为中心记录下人物的表情。这里也使用了三分法（P.8）。

右页上：
为了表现出绘画的感觉将标题放在中央配置。就像是一部日本电影在国外上映一般的感觉，“锦鲤”这一标题是用罗马字母书写的。像这种场合，比起装饰性的字体，可读性与泛用性较高的字体效果会更好。这里使用的是Hiragino Gothic的字体。

右页下：
水平的加宽画面，再加上角色从背景中冒出的版面构图（P.42）。根据三分法将角色配置在左侧了2个区间，右侧的1个区间用来放置文字。由于想使完成后的作品更有迫力，所以使用了简洁、巨大的字体，并选用了醒目的红色。像这种以黑与白为主，色感比较单调的画面，选用红作为配色有着极佳的效果。

NISHIKIGOI

破壊。

2 1

1 设计的基本原则
2 版面设计基本篇
3 版面设计应用篇
4 配色
5 简洁的背景
6 文字与插画
7 题目设计
8 利用文字设计制作
9 效果
10 简约设计

1 本原则 设计的基
2 基本篇 版面设计
3 应用篇 版面设计
4 配色
5 背景 简洁的
6 插画 文字与
7 题目设计
8 设计制作 利用文字
9 效果
10 简约设计

Method 022

将背景分为2等份，强调对称性的设计

难易度 ★★☆☆☆
用途　插画、壁纸

Comment　除了最常用的三分法（P. 8）以外，还有其它很多充满魅力的构图方式，最重要的是要根据目的来选择最适当的方法。接下来将要介绍的是，适用于对称性角色的背景2等份分割方法。



水平画面的2等份分割例子。



将角色的脸部也半侧配置的例子。请参照“裁剪下角色的部分区域以此增加趣味性”（P. 40）。





将面向正面的角色配置在画面中央。由于是线对称的安定构图结构，于是这里并没有使用三分法，而采用了从中央对背景进行分割的方式（参照右下图）。使用了“感觉甜蜜的配色”（P. 80）。

右页：
使用了“感觉炎热的配色”（P. 73）。略微下调了些不透明度，以确保与角色间的平衡。



同人志封面制作教程



Materials

本次使用的插画



目的：制作同人志封面

尺寸：

B5（182mm×257mm）

标题：FLAGSHIP

Problem

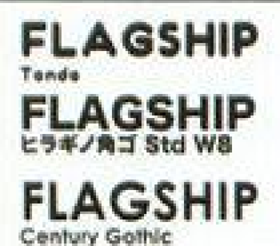
想表现出时尚充满活力的印象，以此来向读者传递这是一本流行风格的漫画。

Solution

利用曲线与鲜艳的配色营造出一种流行的气氛。请注意，为了能明确的向观看者传递“这不是插画集，而是一本漫画”的信息，所以使用了对话框。由于插画没有背景，因此是另外用照片素材加工配置的。



由于漫画是右侧装订的，因此角色要稍稍接近左侧配置，以便在翻开时能更接近于观看者。



标题LOGO方案。由于是全面体现了少女风格的设计，因此选用了气氛柔和的字体。



用Photoshop对植物照片进行加工，制作出插画一般的效果。



加入了英文之后的效果。由于使用了在角色中占有很大面积的蓝色，为了确保色彩的平衡，因此利用Photoshop将背景调整为了黄色，采用了“活泼可爱”的配色方式。



配置上了角色与对话框后的效果。裙子的一角冒出到了画面之外，由此为观看者增添了一丝想要翻开页面的欲望。感觉对话框中的黑白对比过于强烈，于是替换成了更柔和的颜色。对背景的色彩略微调整后完成（左上的图）。

Part3

版面设计：应用篇

M023 对画面进行剪切，以此强调重点
M024 利用边框将视线引导至画面的中心
M025 排列多个角色，制作出时尚杂志般的效果
M026 利用大胆的特写表现出前卫的感觉
M027 表情与色彩的变化，双子插画的制作
M028 如同游戏角色介绍一般的构图
M029 如何制作由多个角色构成的组合画面
M030 寻找与目的最吻合的角色表现方法



Method 023

对画面进行剪切，以此强调重点

难易度 ★★★★☆
用途 插画、海报

Comment 这种方法适用于既想表现角色全身，又想重点突出局部的时候。如果只想突出角色的表情，参照“在背景中配置脸部特写”（P. 34）即可，但若想同时表现多个要点的话，便可以使用这一方法。

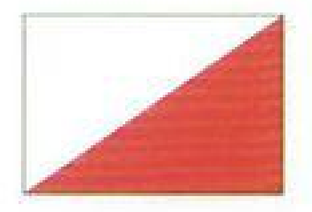


若想表现时尚的感觉，可将角色身上的各种物品剪切下来。

上：
以圆形的方式剪切，则可以任意选择位置自由配置。这是将角色的一部分同时剪切成前景与背景的例子。



左：
通过在画面中剪切进其他角色的表情，可以使画面包含更强的故事性。



右页：
角色靠右，身体的走向向左侧的“右受”构图（参照P. 26“重心：放置在左右中的一方使安定感变化”）。对于这种安定的构图，可以通过在左侧剪切入一些格子，来为平凡的画面带来变化。



Method 024

利用边框将视线引导至画面的中心

难易度 ★★★★☆
用途　插画、海报

Comment 就像是画框或像框一样，通过为插画的周围添加边框，将视线引导至中央部分。适于想让画面中的内容更紧凑时使用。不过也不要只是局限在单纯的框格，可以多尝试些变化来增强画面的趣味性。







左上：
通过在插画周围添加上装饰图案来达到边框的效果。看似形状很复杂，其实只需先做出一角再进行上下左右翻转复制，即能够以相对轻松的方法完成。

右上：
描绘一张放置着的照片的插画，在插画的当中包含着另一幅插画。边框也有多种不同的用法，例如这幅作品就没有将它放在外围，而是用在了画面当中。

左：
角色冒出到边框之外的一个例子。可参照“让角色冒出背景范围，浮现到前方”（P. 42）的项目。

在黑色的边框中再加上一圈略淡边框的例子。像镶边装饰一样，通过多个不同的层次，可以进一步强化效果。



最为简洁的黑色边框。黑色使得当中的插画显得更加紧凑。

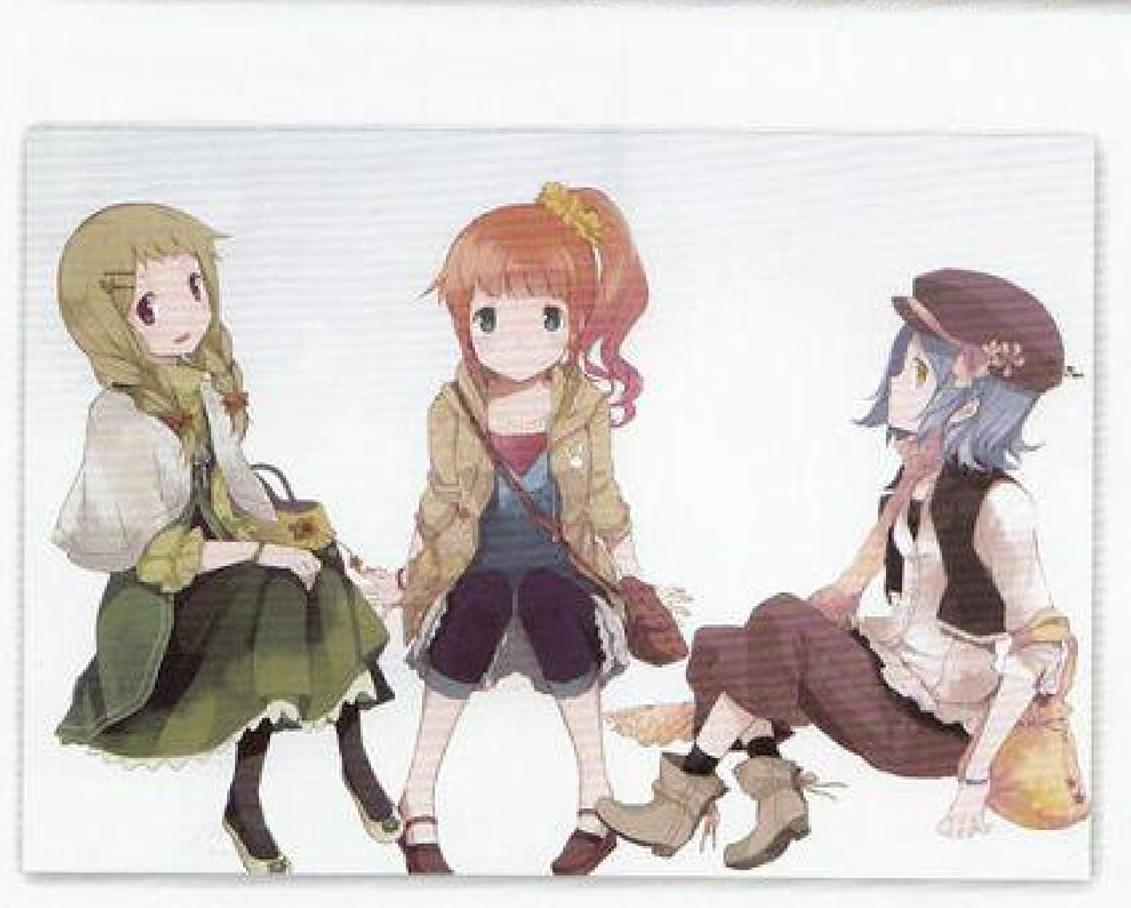
Method 025

排列多个角色，制作出时尚杂志般的效果

难易度 ★★★☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 想为角色搭配上合适的背景，但确找不到合适的图像，这种时候请尝试一下适用于任何类型插画的浅色渐变图案吧。如果再追加上镜面效果，以最简洁的方式也能制作美丽的复合图像了。





上：
为背景添加上了不透明度20%的渐变效果，并且在地面制作出了镜面效果。镜面效果是对角色进行复制、翻转后，利用渐变蒙版制作而成的（参照P。80）。

左：
为背景添加上不透明度10%渐变的例子。

右页：
将角色部分集中在画面中央，营造出一种宁静、高贵感觉的例子。



Method 026

利用大胆的特写表现出前卫的感觉

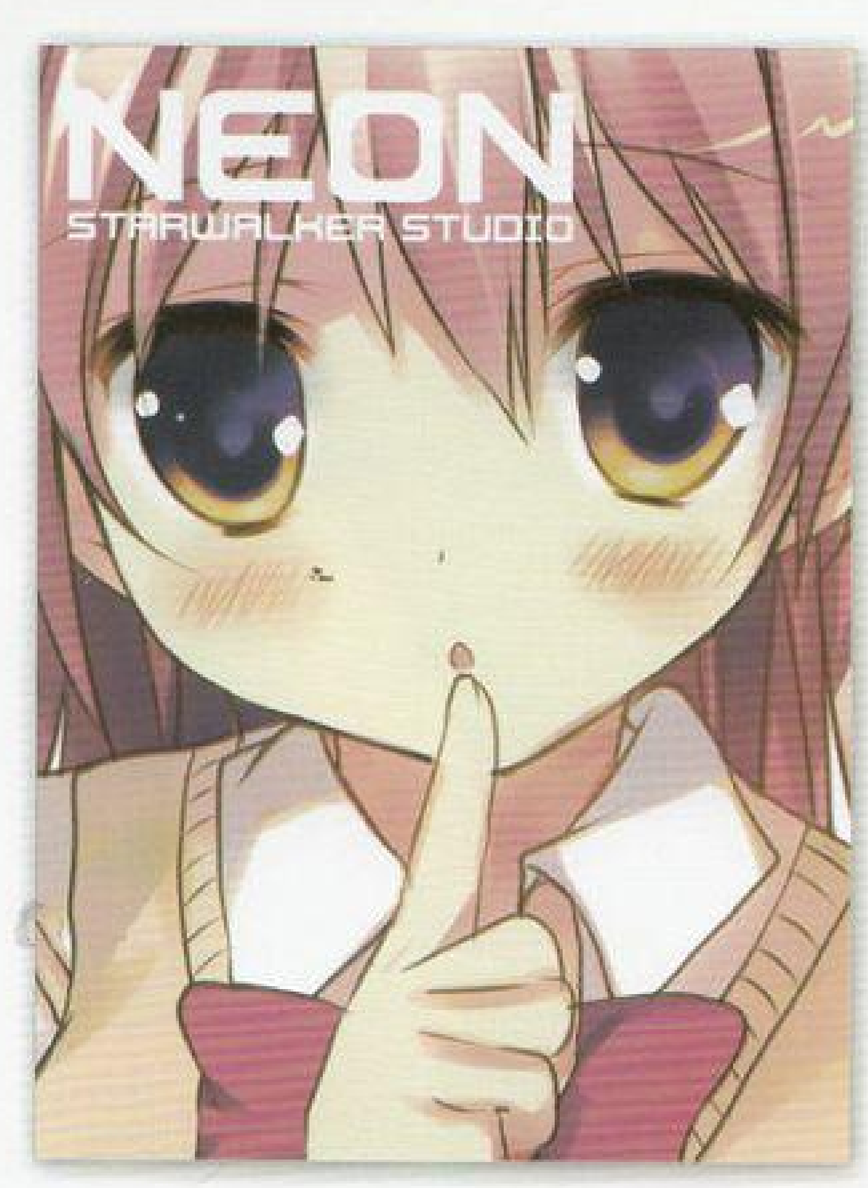
难易度 ★★☆☆☆
用途 传单、CD封面、同人志

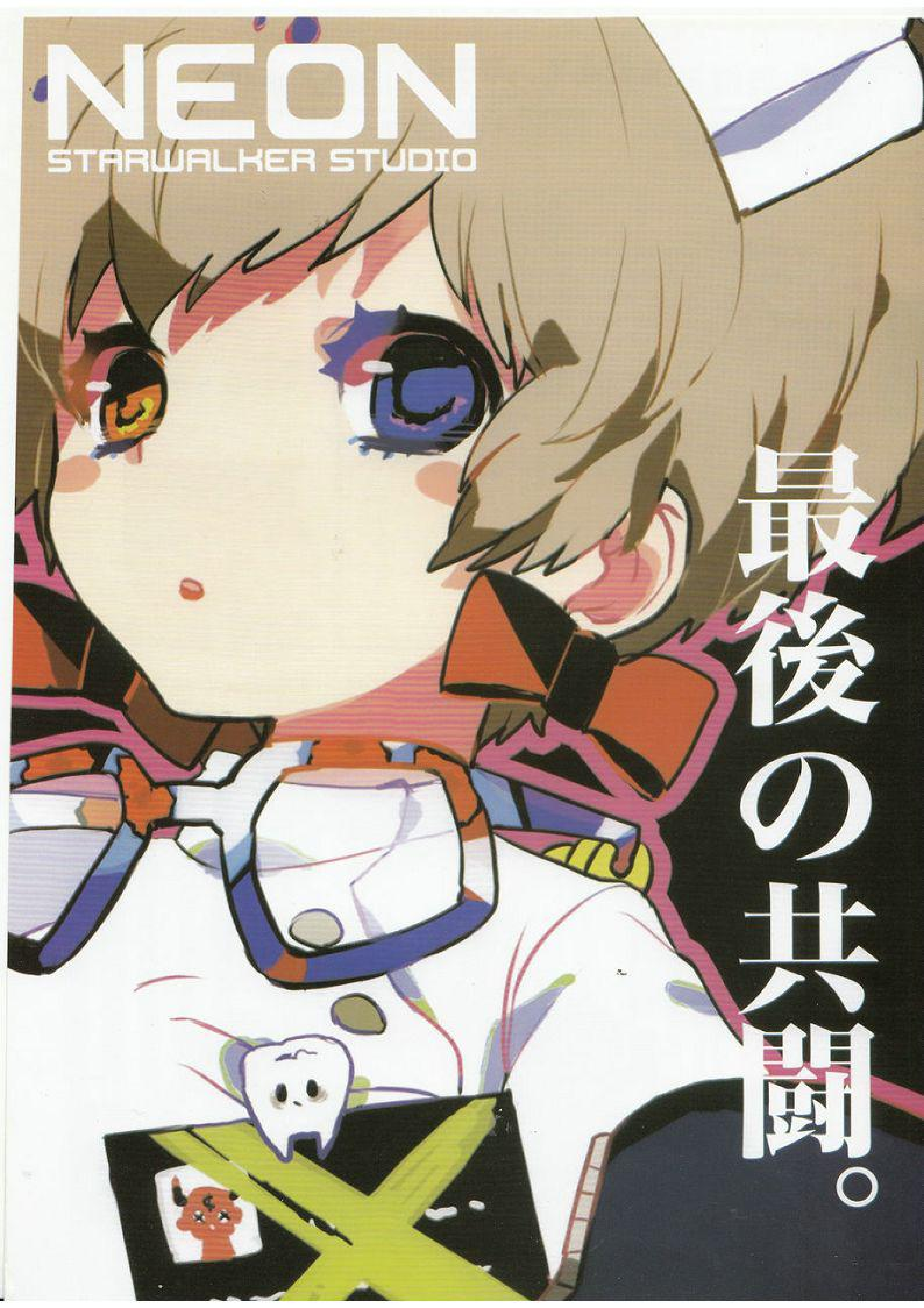
Comment 在画面中大面积的配置上角色的脸部特写，会表现出一种前卫、活力的印象。较少的余白会产生更强的迫力，适用于注重视觉冲击力的广告以及书本封面等。请同时参照“版面率”的（P.24）项目。










NEON
STARWALKER STUDIO
最後の共闘。

Method 027

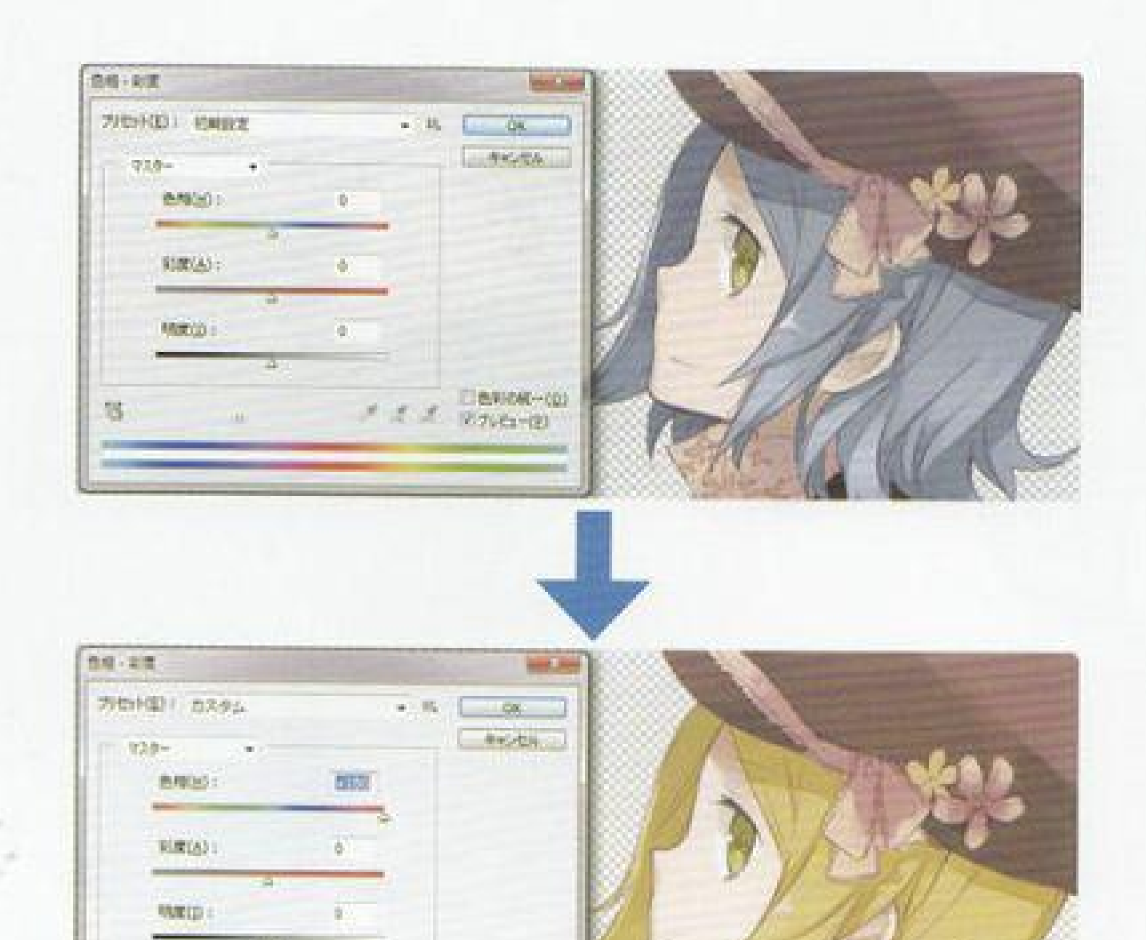
表情与色彩的变化，双子插画的制作

难易度 ★★★★☆
用途 插画、壁纸

Comment 通过简单的改变表情与色彩，即可为角色带来变化。将经过变化的图像左右翻转并进行适当拼接，即可制作出表现双胞胎角色相互依偎的作品了。



在制作插画时事先将各部分划分为不同层，后期便可以轻松对特定部分的色彩进行变化。比如在Photoshop中，只需使用“调整→色相/饱和度”功能，即可对色调的搭配进行自由调节。



将左右翻转的2张插画稍稍重叠一些配置，即可表现出相互依偎的感觉。



如同游戏角色介绍一般的构图

Method 028

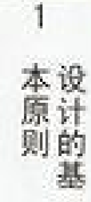
难易度 ★★★★★
用途 壁纸、插画

Comment 为了更好的展现角色的个性，可以选择角色介绍的构图方式。将角色的全身像与整理后的文字信息一同配置。这种方法的难度较高，可参照之前介绍的“对比”（P. 16）、“整列”（P. 18）、“接近”（P. 20）项目。



左：
将水平的画面分割为两部分，右侧罗列了角色的资料。对信息进行整理、分析后，决定以较大面积对角色的名称加以配置。

下：
同时展示了角色全身图与脸部特写的例子。通过左右翻转、放大、变更色彩的操作，使同一幅插画产生出了完全不同的印象。而作为作品中的重点的标语部分，为了给观看者带去更深的印象，选用了最为醒目的颜色（这里为红色）。



Berserker = XIII

バーサーカー＝トレイズ　【CV· 星野歩】

破壊セヨ……！

【プロフィール】

身長／145cm	好きなもの／物を壊すこと
体重／102kg	嫌いなもの／海水
血液型／電気	出身地／プルートゥ第七製造炉

【バックストーリー】

プルートゥが製造した戦地破壊兵器の13号機。全て廃棄された筈であったがAIの不具合で自己学習機能を手に入れてしまい、唯一自我と呼べるものが生まれたために逃走した。破壊することのみがアイデンティティであり、停止すること無く活動し続ける。

有时也要根据角色的造型来考虑在画面中的哪一部分配置文字才能达到最好的效果。比如在这幅作品中，将角色资料与背景说明配置在左下角的位置，就可以以最大篇幅来表现全身像了。

如何制作由多个角色构成的组合画面

Method 029

难易度 ★★★★★
用途 插画、海报

Comment 要将多个角色融合在一张画面中是非常困难的，不过万幸的是这类作品在构图时大致都可以归纳为两种模式，1种是“主角与配角”，另1种则是“大家都在做各自的事情”。大家可以任选其一。



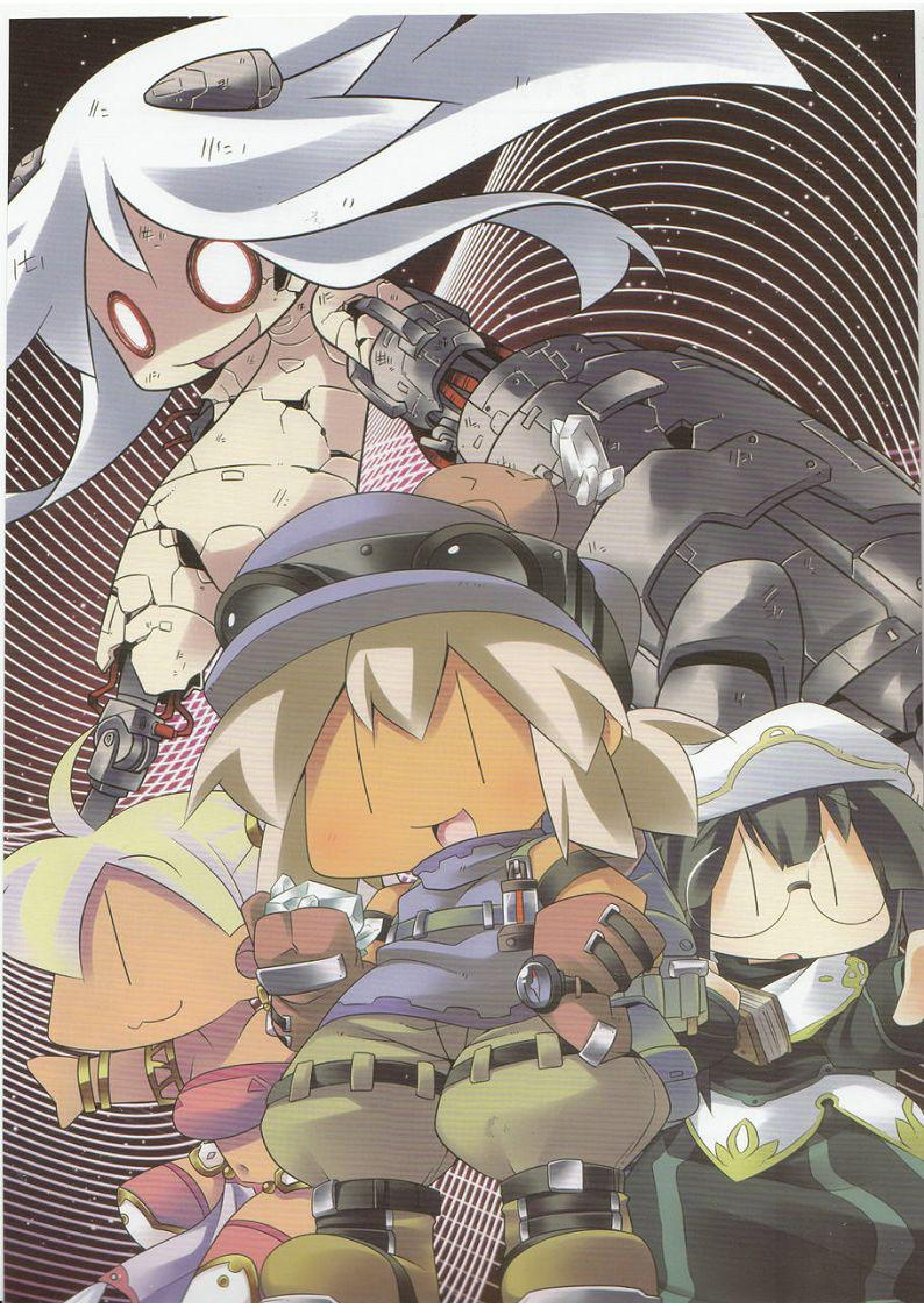


上：
这便是“大家都在做各自事情”的构图。将画布的三个角落同时填满，可以使画面看起来更加安定。

左上：
如果是2人，且为男女不同的角色时，使两人保持不同的朝向即可表现出“大家都在做各自的事情”。为了使观看者感觉到角色的迫力，将两人的视线都投向了观众的方向。同时作品还兼顾了视线Z字形移动的考量，能够将观看者的视线从角色引导至标题，使画面产生一种自然的印象。

右上：
如果是3名角色，则可以以三角形的方式来确保整体的平衡。这也是“大家都在做各自事情”的构图。

右页：
“主角与配角”的构图方式。主人公位于正中且形状稍大，敌人大BOSS的图像则配置在背景当中。其它角色位于主人公周围且个头略小，使主人公的小队呈一个三角形的状态，这样更容易确保整体平衡。



Method 030

寻找与目的最吻合的角色表现方法

难易度 ★★★☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 对绘制完成的角色进行剪切，寻找出最佳的表现方法。对制作完成的插画进行放大、缩小或者是旋转等操作，一边配置文字，一边寻找平衡效果最佳的角度。



由于想重点突出角色的心理活动，因此选择了版面率较高的构图。结果，由于配置文字的余白部分变小，于是将英文旋转了90度配置。



“从正面看起来会是怎样的表情？”抱着这样的目的，将侧脸配置在画面中心的例子。为了与角色部分协调，标题也配置在了中心位置，但并不是对称的，文字的大小也不一。为了使标题便于阅读，文字加上了细细的描边，并且添加了阴影（Photoshop“投影”功能）。



右：
因为想要表现“两人关系要好”的印象，所以采用了相互靠拢的构图。同时为了表现出时尚的感觉，因此采用较高的版面率与面部比例。背景与标题采用了“时髦少女的配色”（P. 75），为了便于阅读，文字添加了描边。利用手写的文字为画面增添了温馨的印象。

右页：
标题为“不可思议的少女”，因此只露出了半个脸部，其目的是为让读者抱有更大的兴趣。不过角色面积太小的话冲击力会减弱，因此这不足的部分就须要通过配置较粗的文字来弥补。背景与文字使用了“印象・刺激的配色”（P. 78）。




STARWALKER STUDIO
不思議な少女
ドロップス

Tutorial 02

角色介绍页面的制作教程



Materials

本次使用的插画
目的：角色的介绍资料
尺寸：B5（257mm×182mm）
角色名：VANGURD
标语：追寻自己记忆的佣兵
其它：附带详细资料与人物背景说明

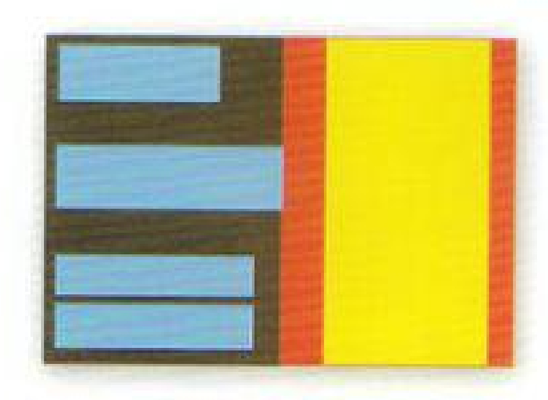


Problem

以1整个页面介绍角色的信息。想要表现出一种西洋绘画般的厚重感。

Solution

由于是角色的介绍，因此必须兼顾全身图与表情两个方面。将画面分割为两部分，分别配置角色造型与文字信息应该会更加清晰直观。标题大而有力，其它文字则小而精制，由此来形成鲜明的对比。



正在研究版面的设计。右半部分为角色，左半部分为文字信息。红色区域代表脸部特写的范围，黄色部分为全身图的配置范围。



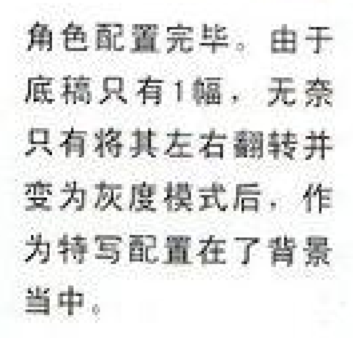
角色配置完毕。由于底稿只有1幅，无奈只有将其左右翻转并变为灰度模式后，作为特写配置在了背景当中。

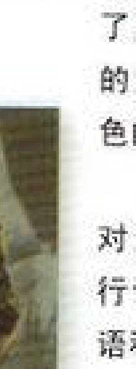


选择LOGO用的字体。由于要强调迫力，因此选择了笔划较粗、厚重感强的字体。



背景为黑色，因此文字要变为白色，同时利用外放光添加上红色的光芒效果。标语的部分为了更醒目而使用了红色的文字，并添加上了白色的描边。





对角色名的发光程度进行调整。这是配置上标语和LOGO后的效果。



这是配置上详细资料与人物背景说明后的样子。对文字的间隔与行距进行调节，使整个文字部分保持长方形的轮廓。另外，由于其它部分使用了较粗的字体，因此这部分选用了比较纤细的明朝体。从整体上看，感觉“ヴァンガード”这部分文字与背景有些剥离，于是像标签一样在它下方铺上了淡淡的白色。完成。

Part4

能够传递思想感情的配色

M031　“温暖”“清凉”的配色
M032　“炎热”“寒冷”的配色
M033　性格沉着的“男性”“女性”的配色
M034　时髦“少年”“少女”的配色
M035　“西洋”“日式”风格的配色
M036　“冷酷”“阴郁”的配色
M037　“印象”“刺激”的配色
M038　“宁静”“自然”的配色
M039　“甜蜜”“美味·新鲜”的配色
M040　“活泼可爱”“高贵典雅”的配色



Method 031

“温暖” “清凉”的配色

难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 犹如冬日里的温暖、夏日里的清凉的配色通常都会给人良好的印象。可以在面积较大的背景等部分用饱和度较低的暖色来演绎温暖，用饱和度较高的冷色来演绎清凉。



感觉温暖的配色



感觉清凉的配色

"炎热" "寒冷"的配色

Method 032

难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 想要表现出炎热或寒冷的季节感，也可以配色来实现。只要在配色上稍下点工夫即可轻松表现出夏季或冬季的感觉。这种方法不光局限在背景，有时只需对服装与饰物的色彩稍加变化，即可立刻改变画面的印象。



感觉炎热的配色



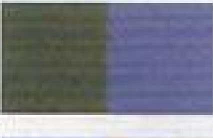
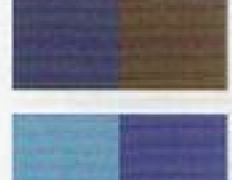
感觉寒冷的配色

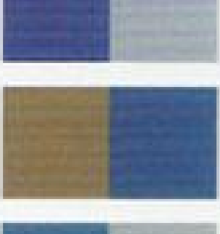
Method 033

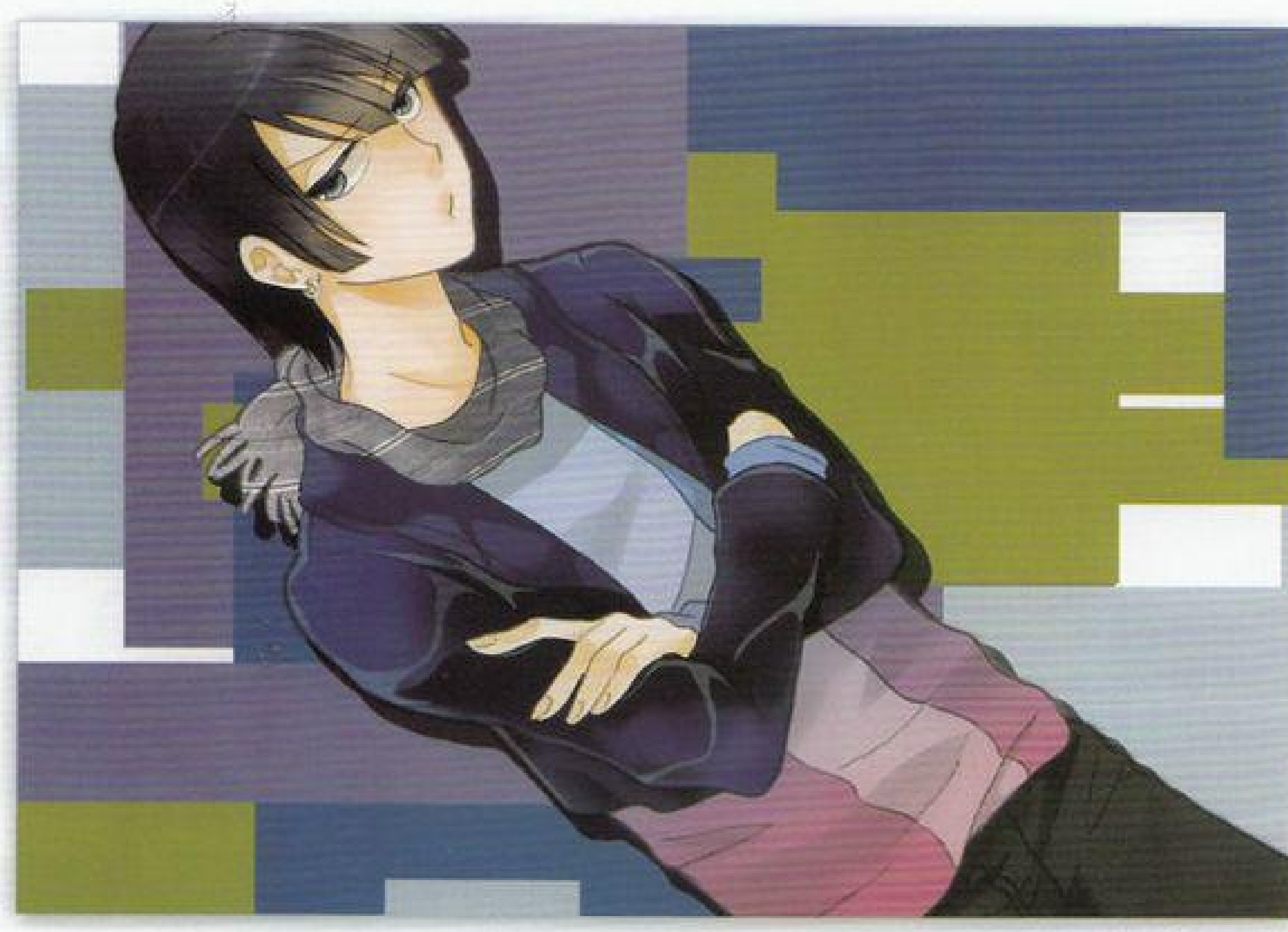
性格沉着的“男性”“女性”的配色

难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、壁纸

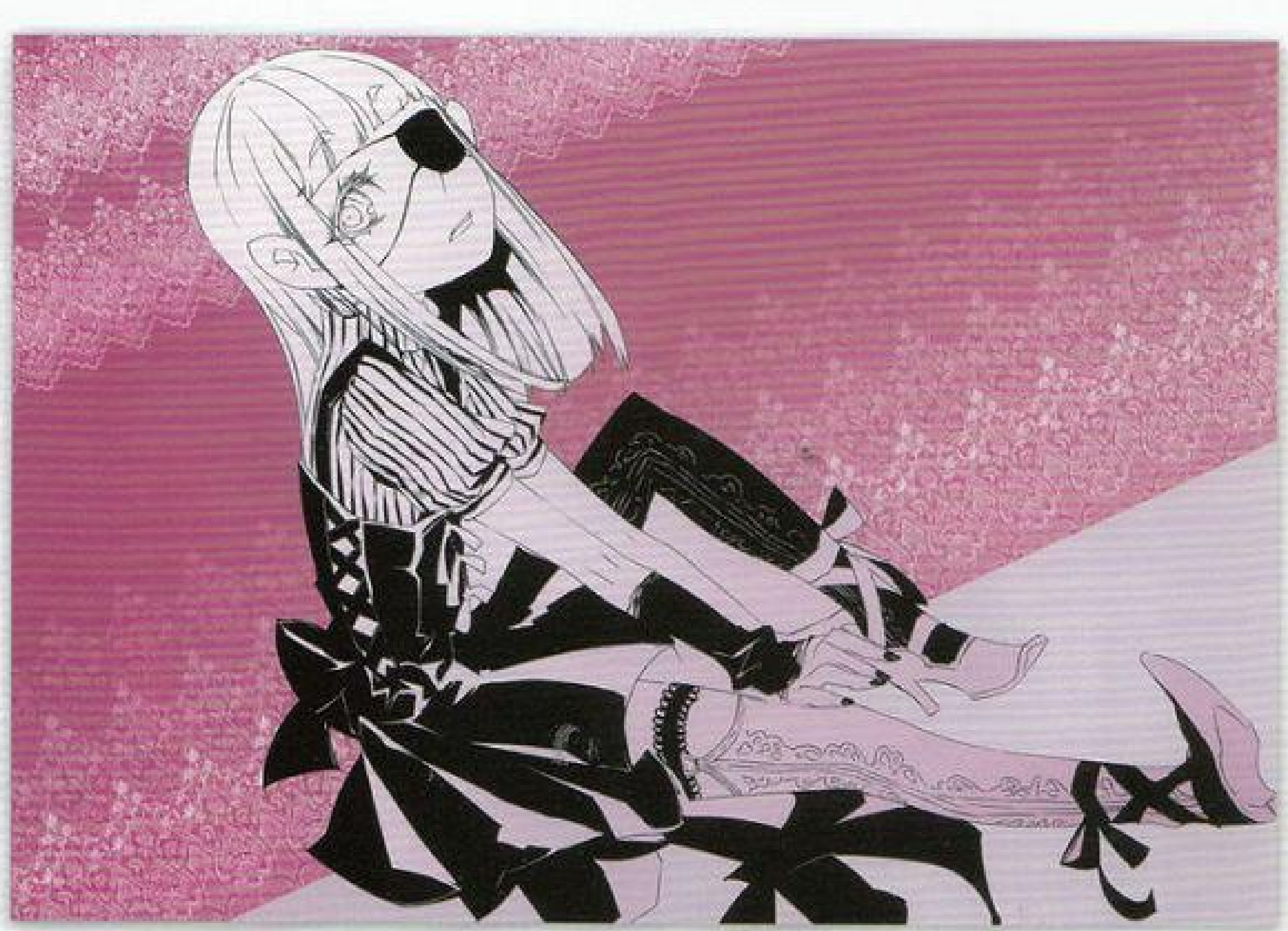
Comment 想表现出成熟的感觉，可以选用低～中等饱和度的色彩。蓝色×沉稳的色调比较男性化，而中等饱和度的红色则比较女性化。这两类色调都有一种安定感，因此都可以在表现成熟的气氛或性感的感觉时使用。





沉着男性印象的配色

成熟女性印象的配色

时尚少年的配色

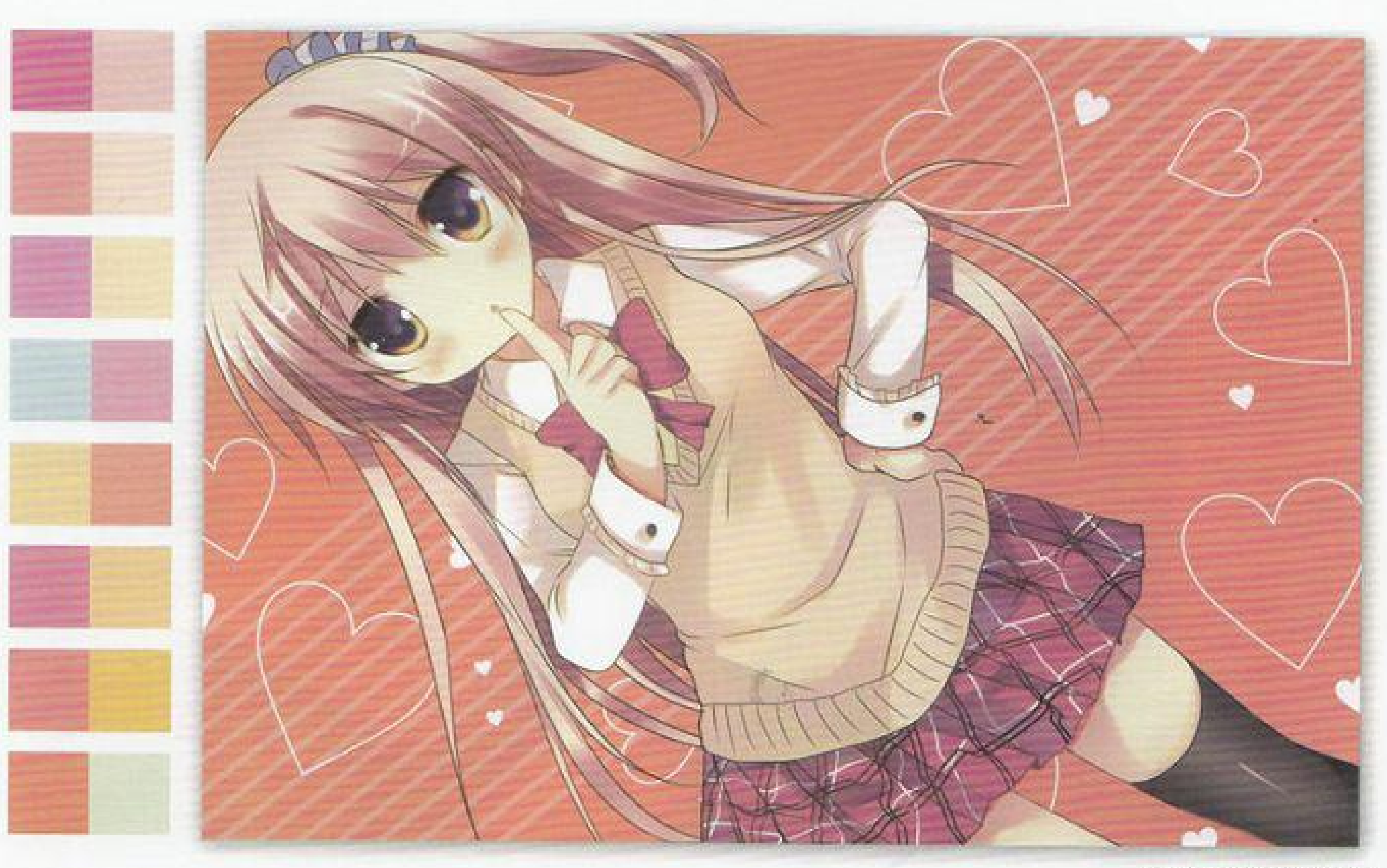
Method 034

难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 想突出孩子气可以提高些亮度。男孩子一般适用亮蓝色×亮黄色，女孩子的基调则为暖色系的亮粉色红色和橙色。使用时要与角色的气氛协调，注意与“性格沉着的‘男性’‘女性’的配色”（P. 74）区分。



时髦少年印象的配色



时髦少女印象的配色

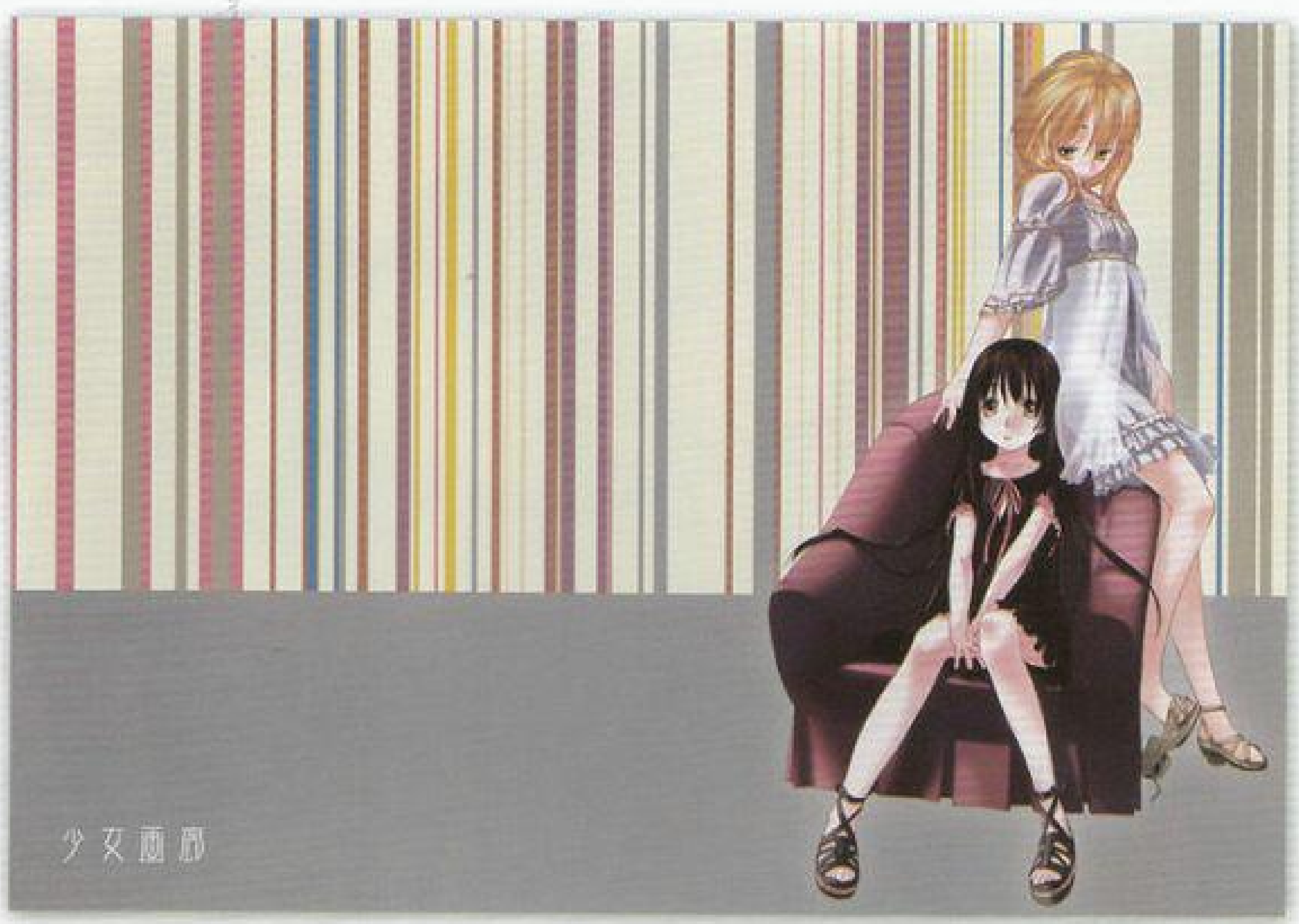


Method 035

“西洋” “日式”风格的配色

难易度 ★★☆☆☆
用途　插画、壁纸

Comment 西洋风格的插画比较适用饱和度较低的红、橙等茶色系的色彩。而日式风格的插画则与饱和度较高的红、紫，以及低饱和度的色彩十分搭配。可根据舞台设定适当选择。



西洋风格的配色



日式风格的配色



“冷酷” “阴郁”的配色

Method 036

难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 全部使用饱和度较低的色彩，会给人一种冷酷的印象。而全部使用冷色系的色彩，则会给人一种阴沉的感觉。严肃、恐怖类的作品比较适合这一类的配色。





冷酷无情印象的配色





阴郁的配色


Method 037

“印象” “刺激”的配色

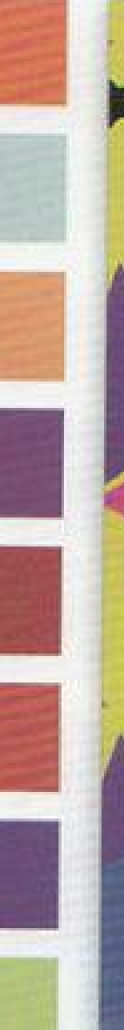
难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 想让封面或是插画更加醒目时，可以采用印象的配色方式。利用黑与白制造出强烈的反差便是它的精髓。另外，如果想制造出极具刺激性的视觉效果，则可以选择高饱和度的红色或黄色为基调。





印象性的配色




刺激性的配色

“宁静” “自然”的配色

Method 038

难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 想表现出宁静的感觉，可选用高亮度的黄色·蓝绿×亮度相近的茶色。想要表现出大自然的感觉，则可以以泥土的色彩作为基调。



宁静印象的配色



感觉自然的配色



Method 039

“甜蜜” “美味·新鲜”的配色

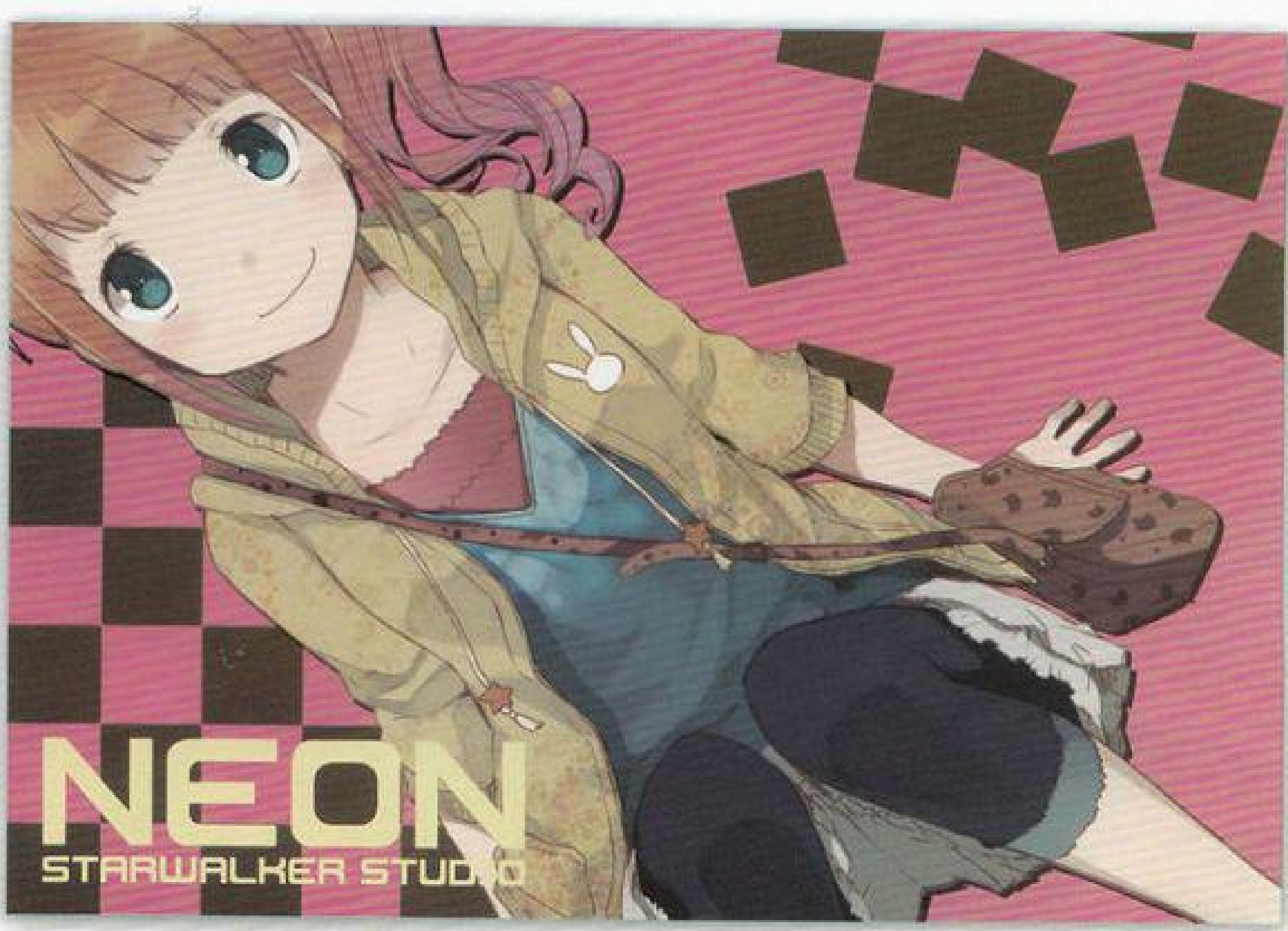
难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 想表现出甜蜜的感觉时，可使用暖色系亮度较高的色彩或粉红色系的色彩。就像是情人节的那种感觉。另外，如果使用食材中常见的暖系色，或者是以能够联想到绿黄色蔬菜的色彩为中心的话，则会带有新鲜的印象。









感觉甜蜜的配色



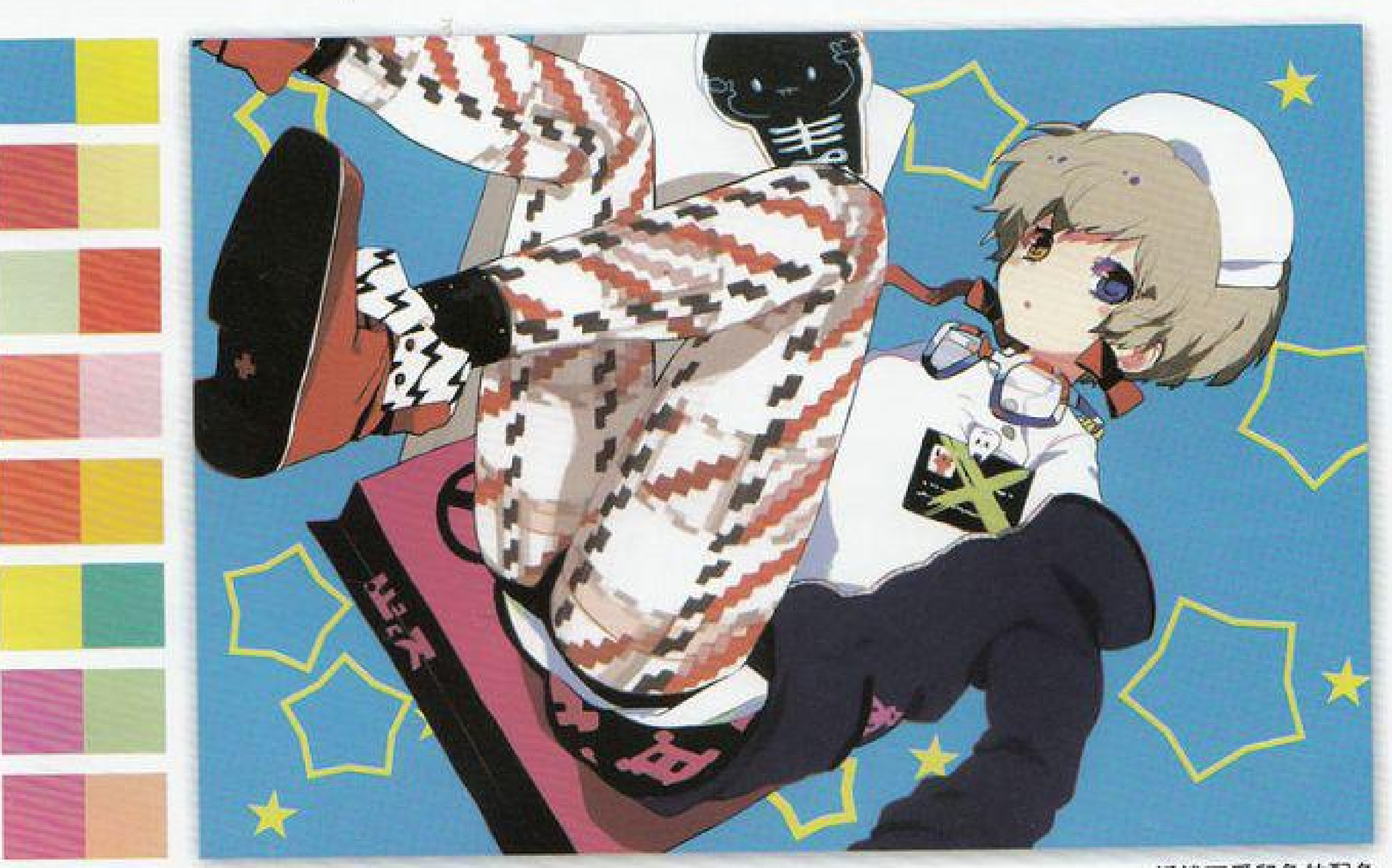
感觉美味、新鲜的配色

“活泼可爱” “高贵典雅”的配色

Method 040

难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 想表现活泼感觉的话，可以饱和度较高的色彩为基调，这样会带来一种非常前卫的印象。另一方面，如想表现高贵、典雅的感觉时，则可选用中等饱和度的暗色系×低饱和度的灰色系配色。



活泼可爱印象的配色



高贵典雅印象的配色

能够传递思想感情的配色例表 0-0-0-0=CMYK



Part5

可简单制成的美丽背景

M041　使用方块图案的背景
M042　使用纵向条纹的背景
M043　使用横向条纹的背景
M044　使用格子图案的背景
M045　使用虚线图案的背景
M046　使用波纹·圆点图案的背景
M047　使用螺旋图案（旋涡、植物）的背景
M048　使用曲线图案的背景
M049　应用篇：以不同不透明度重叠
M050　应用篇：不同图案的组合



Method 041

使用方块图案的背景

难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 传统的方块图案是一种最为简单便利的背景图案。虽然它的形状普通，但只要加入一些变化的话，还是可以制成各式各样的背景。

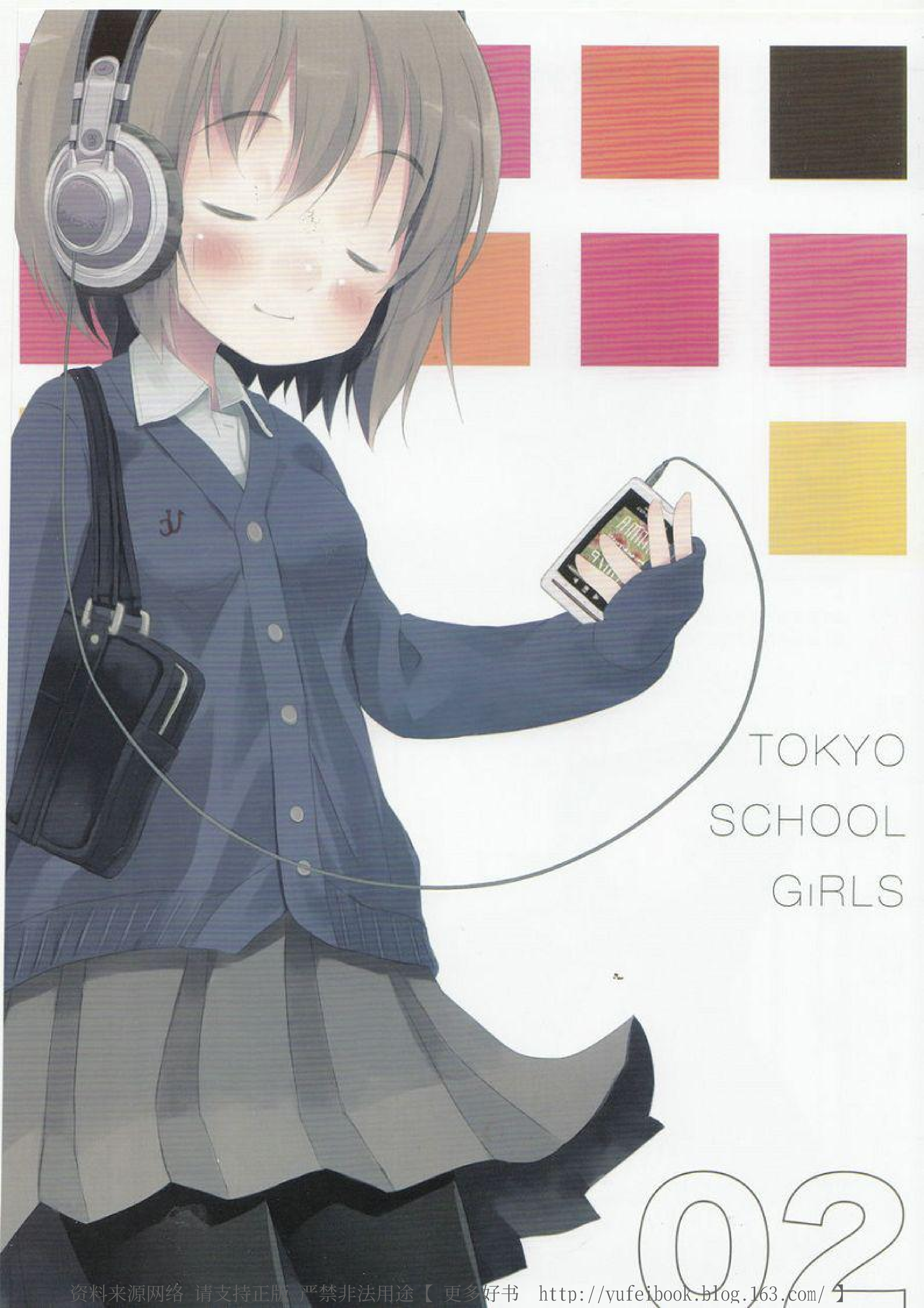


左：
在背景中配置方块图案的例子。选用了“感觉清凉的配色”（P. 72），制作出了一种夏日的感觉。

下：
由于将方块图案作为了地砖使用，因此重叠上了纹理效果。利用倾斜的构图为画面增加了动感的这一手法也非常值得注目。

Ps

右页：
方块图案的应用例子。沿着不可见的网格对方块进行整齐排列，由此为整体画面营造出了统一感。


TOKYO
SCHOOL
GiRLS
02

Method 042

使用纵向条纹的背景

难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 条纹图案会给人一种修长、醒目的印象。若在粗细上再做些随机变化的话，还可以制成条形码的图案。强调纵向的条纹可营造出浮游感，稍稍倾斜的话则可表现出更强的动感等，通过一定变化可以在很大程度上控制画面的印象。



上：
条纹宽度随机变化的例子。与普通的条纹不同，给画面带来了很强的节奏感。

上：
条纹的应用例子。改变了条纹的角度，并只将其作为部分背景配置。参照P. 42。

下：
通过改变条纹的粗细与长度，营造出时尚感。



使用了“美味·新鲜配色”的条纹（P.80）。为了进一步突出立体感与少女气息，还配置了蕾丝素材。

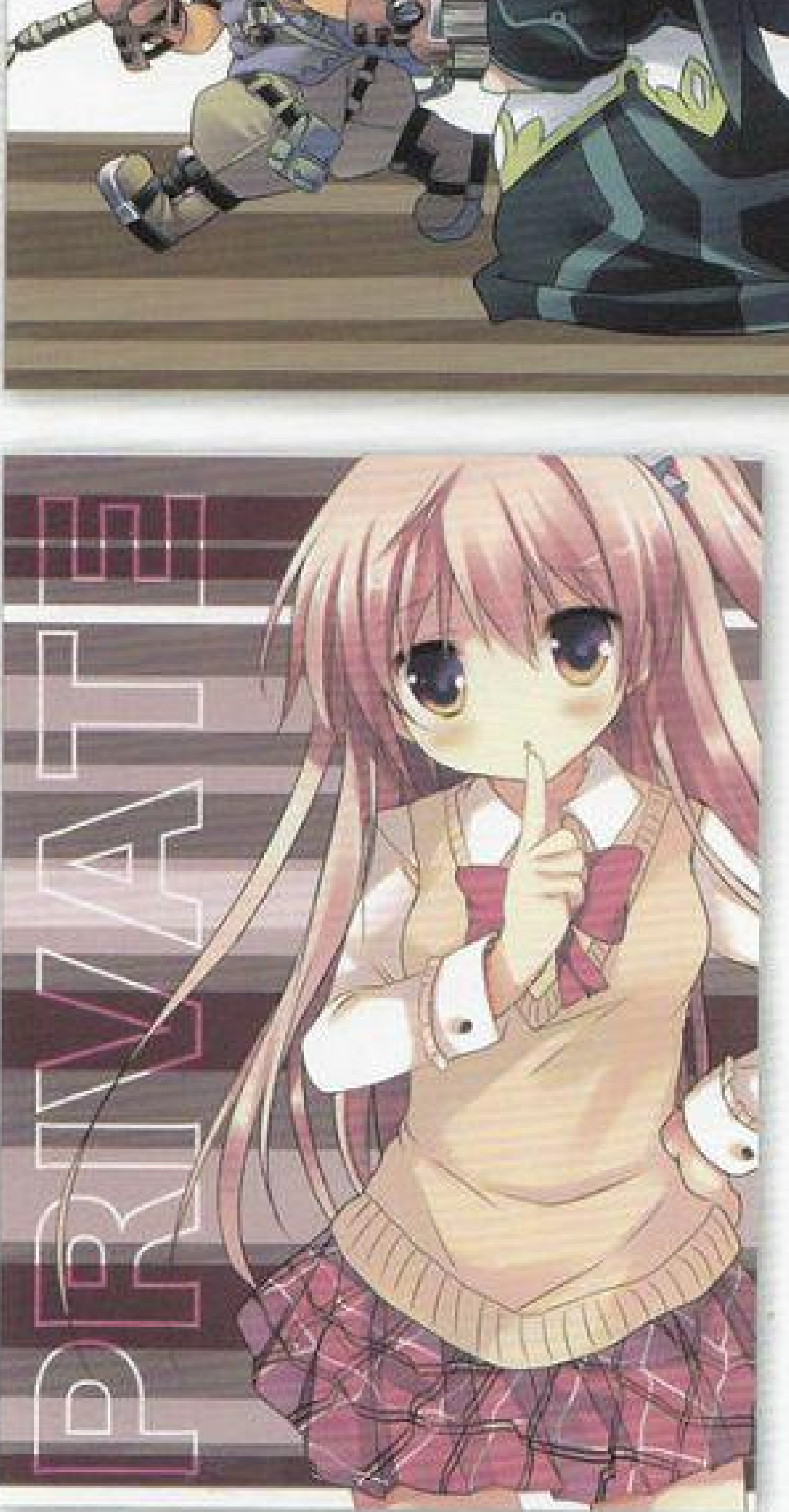
1 设计的基本原则
2 版面设计基本篇
3 版面设计应用篇
4 配色
5 简洁的背景
6 文字与插画
7 题目设计
8 利用文字设计制作
9 效果
10 简约设计

Method 043

使用横向条纹的背景

难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 横向条纹更容易与文字搭配，因此也是最常用的背景图案之一。它也包含了随机宽度、局部配置等多种使用方法。



上：改变了角色尺寸的例子。条纹兼顾了辅助线的作用，使角色的位置关系更加清晰。

左：改变了条纹宽度的例子。使用了“成熟女性印象的配色”（P. 74）。

右页：
在背景局部配置条纹的例子。既可以将横向的条纹当作配置文字时的格子线，也可像本作一样将部分区域删除，留出余白部分。


C*

Method 044

使用格子图案的背景

难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 格子图案也是一种可以简单制作的背景。它只需对不透明度和色彩进行一定改变就可衍生出多种变化，并且还能根据作品印象选择适合的配色与密度，是一种自由度极高的图案。









左上：
在背景中局部使用格子图案的例子。请同时参照P. 42。

右上：
倾斜配置格子图案的例子。请同时参照“将放置文字的部分与图片分开便于阅读”（P. 130）的项目。

左：
全面配置的例子。为了使角色部分存在感不被背景所盖过，因此必须要进行强调。这里为角色添加了投影效果。

秋色ファッションはナチュラルにまとめて旅に出よう！

秋の遠出には大きめバッグがマスト。レトロ感あふれる革モノは使い込むほどに味が出ていい感じ！
帽子とワンピースはアースカラーで揃えて、落ち着いた雰囲気に。インナーは襟付きシャツを合わせて華やかさをプラスして。帽子につけたコサージュがワンポイント！ ワンピース￥15750／シークレットパラダイス シャツ￥3990／レトロジャーナル 帽子￥14700／シークレットパラダイス アクセサリー／本人私物

不光可以通过改变不透明度，利用各式各样的色彩，也可为格子图案增添无穷的变化。

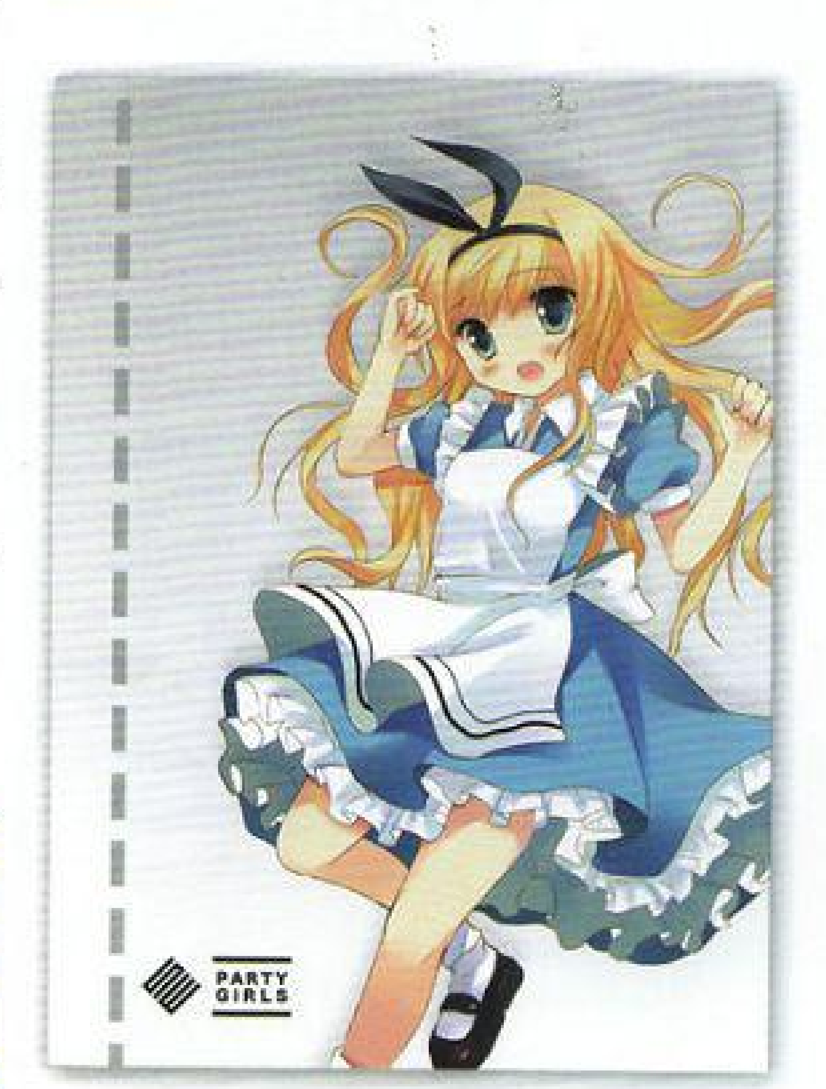


Method 045

使用虚线图案的背景

难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、壁纸

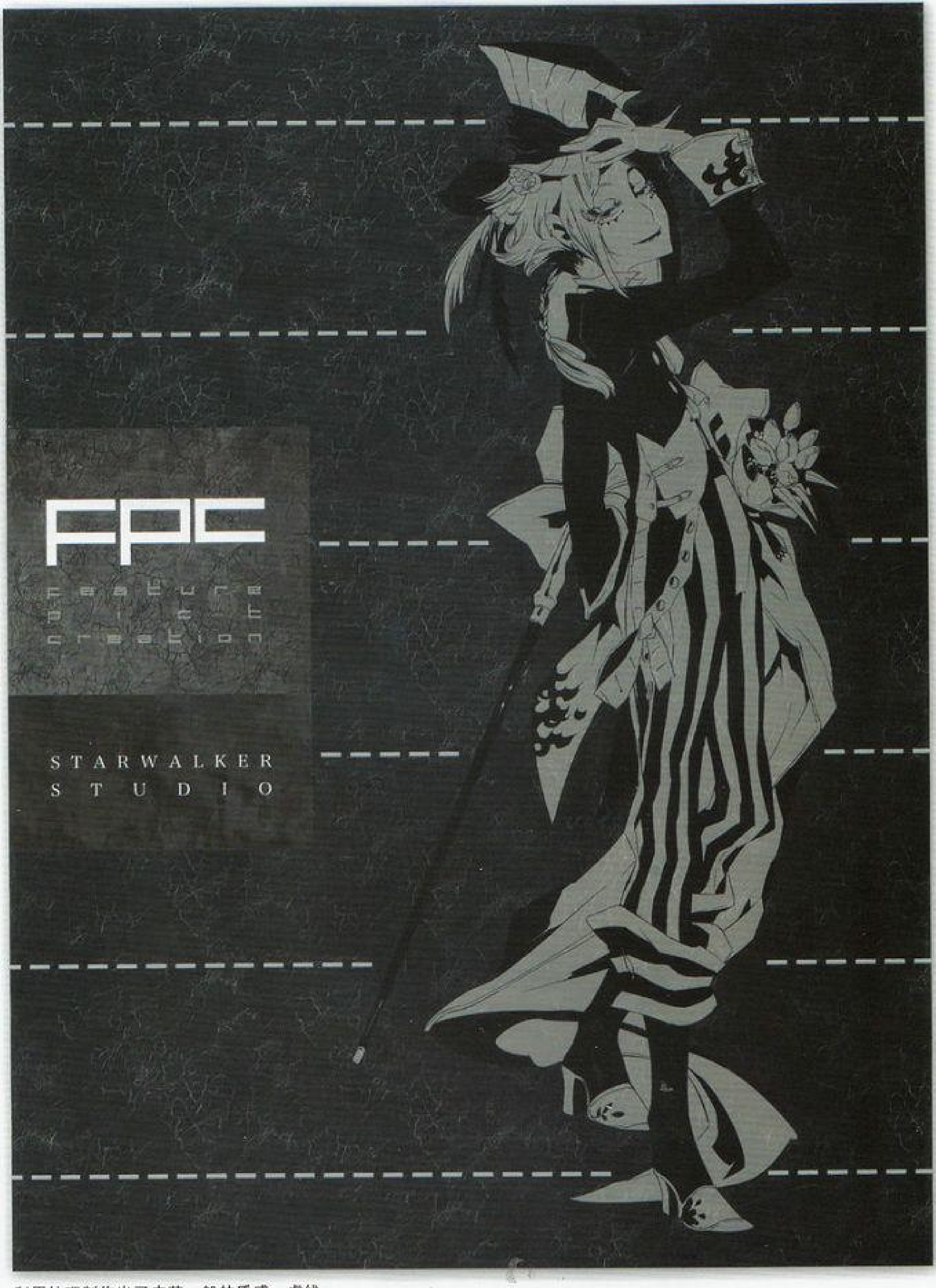
Comment 虚线也是一种非常便利的图案，而且它也可以作为格子线来使用。由于比条纹更细，在画布中占有的面积相对较小，因此它既能起到一定的装饰性，又不会破坏作品的整体印象。



左：
按照三分法的原则配置角色，同时为了强调纵向的感觉而追加了虚线图案。利用渐变效果为画面增添了浮游感的方法也值得注目。请参照“重心：放置在上下中的一方营造厚重感・浮游感”（P. 28）。

下：
为横向画面追加水平虚线的例子。所有的文字信息也是以横向方式排列的。请参照“接近：将同一类型的信息集中分组化”的项目（P. 20）。

トライバルゼノン
TRIBALZENON
STARWALKER STUDIO
[Limited Edition]



利用纹理制作出了皮革一般的质感，虚线在这里表现出了缝制的感觉。请同时参照“对文字进行加工制作LOGO般的图案”的项目（P. 118）。

1 设计的基本原则
2 版面设计基本篇
3 版面设计应用篇
4 配色
5 简洁的背景
6 文字与插画
7 题目设计
8 利用文字设计制作
9 效果
10 简约设计

Method 046

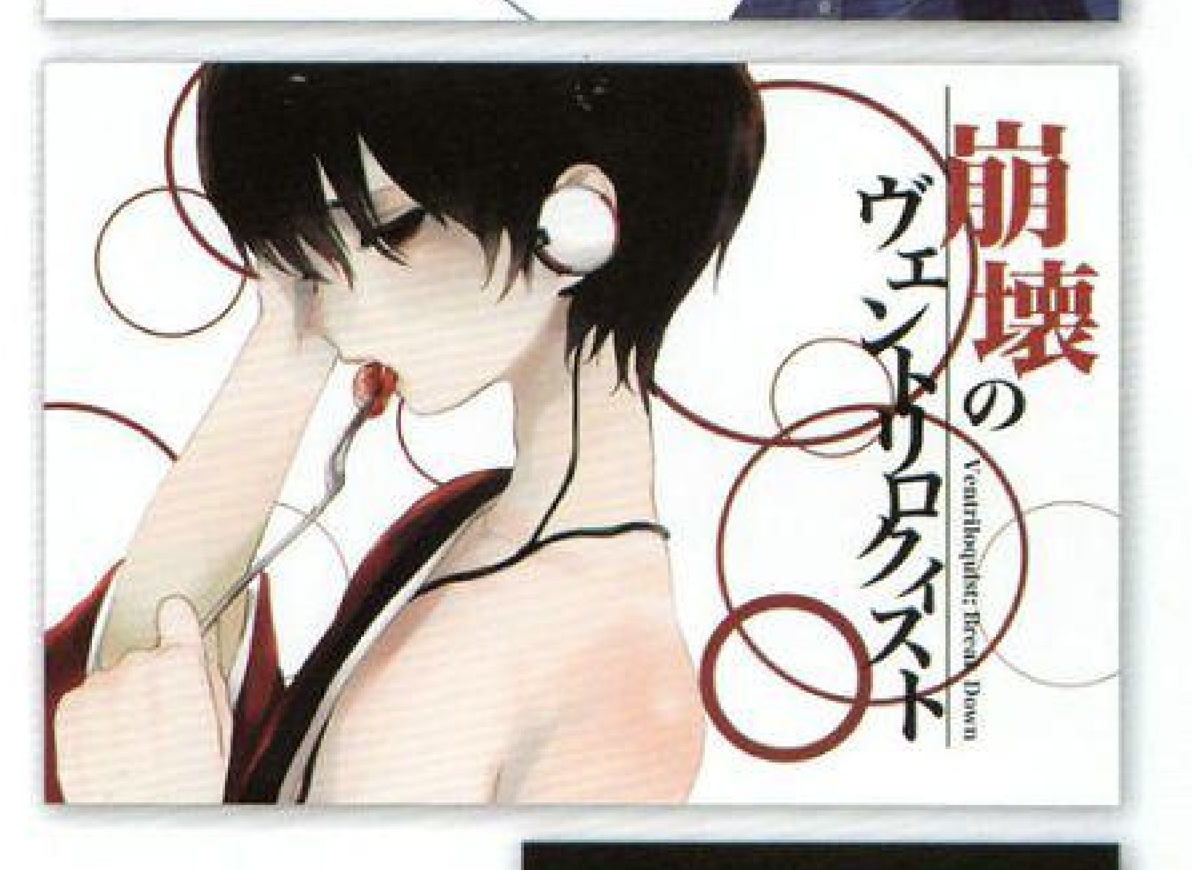
使用波纹・圆点图案的背景

难易度 ★★☆☆☆
用途　插画、壁纸

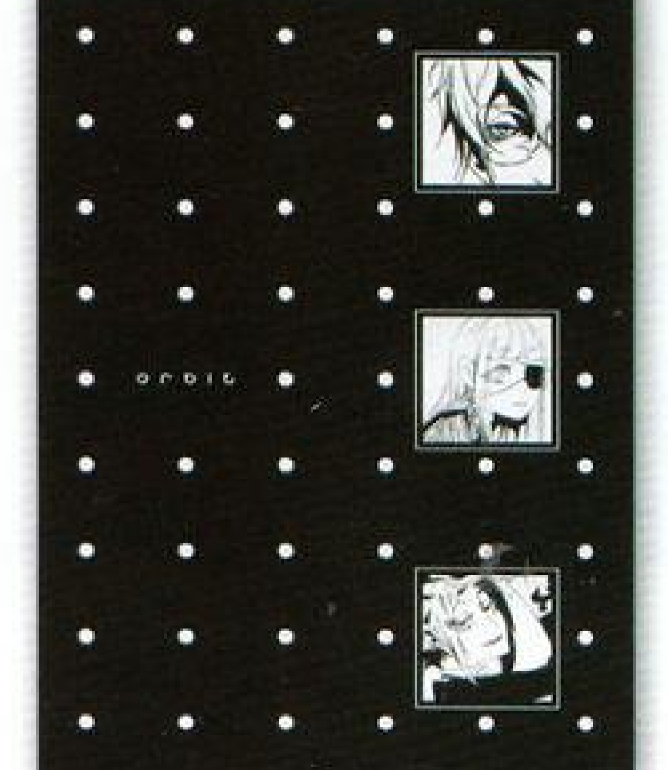
Comment 想要为画面增添柔和的感觉，点状或圆形图案是最佳的选择。它们不仅适用于任何类型的作品，通过大小与色彩的变化还能发挥出多彩的表现力。



大小位置均匀配置的水彩色圆点图案的例子。充满了时尚、可爱的感觉。



以圈状图案表现立体感的例子。通过纤细的感觉与较大的面积，在整个画面中强调了柔和的感觉。



左：
小圆点大间隔均匀配置的例子。整齐排列的图案会给人一种现代的美感。

右页：
通过不透明度变化，营造出雨滴般的感觉。利用上浓下浅的渐变效果，来增加轻盈感的方法也值得注目。请同时参照“重心：放置在上下中的一方营造厚重感・浮游感”的项目（P. 28）。

遠くに、行こう。

STARWALKER STUDIO

Method 047

使用螺旋图案（旋涡、植物）的背景

难易度 ★★★★☆
用途 插画、壁纸

Comment 螺旋图案会给画面带来一种时尚、华丽的印象。另外，通过改变不透明度以及重叠配置，还能表现出很强的立体感。



按照三分法对角色与文字进行配置，螺旋图案使用了两种色彩（灰与白）。



螺旋图案与阶段性渐变组合的例子。



沿角色轮廓配置螺旋图案的话，还能保持整体的平衡。

右页：
从角色的后方生长出螺旋状植物的例子。



Method 048

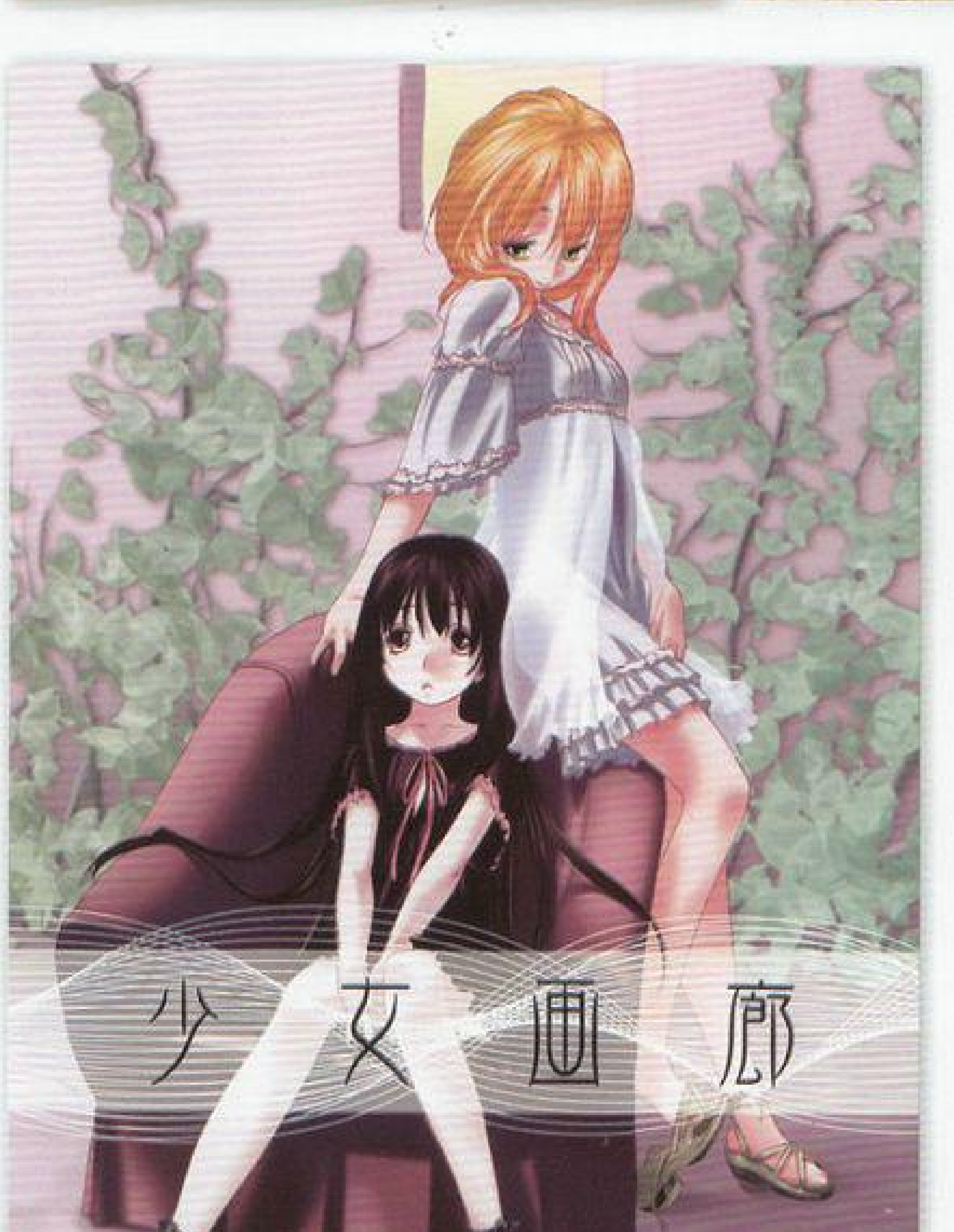
使用曲线图案的背景

难易度 ★★★★★
用途 插画、壁纸

Comment 使用曲线也可以为画面增添一种柔和的印象。将其按一定方法重叠，还制作出具有立体感的织物等各种不同的图案。







左上：
由曲线重叠组成织物图案的例子。

右上：
通过对直线的角度与位置细微调整，也可以制作出曲面的图案。像这样将直线与直线交差，会给人一种曲线般的错觉。

左：
在标题的背景部分配置曲线的例子。

右页：
以曲线表现地平线的例子。通过改变曲线的弯曲度，还可以营造出远近感。


遠くに、
行こう。
far from here

Method 049

应用篇：以不同不透明度重叠

难易度 ★★★★★
用途 插画、壁纸

Comment 接下来就让我们活用之前的基本知识，通过简单的组合加工，制作出更多样式的背景吧。通过降低图案的不透明较度，并结合“叠加”、“滤色”等图层模式，即可制造出各式各样的变化。







左上：
将两种不同色彩条纹的不透明度下调，并稍稍重叠排列的例子。

右上：
对圆形的大小、不透明度等进行多种变化的例子。

左：
对正方形图案均匀排列，同时通过变化不透明度，制作出渐变效果例子。将图案旋转45度后，为画面带来了更强的动感。从色彩与配置方式两方面同时进行变化的这一方法非常值得注目。

右页：
通过对不同大小、不透明度的圆点进行重叠组合，制造出雪花般效果的例子。



Method 050

应用篇：不同图案的组合

难易度 ★★★★★
用途 插画、壁纸

Comment 通过将多种不同的图案组合，可以制作出更加精制的背景。不要是只一味单纯的重叠，应当多考虑一下你所要表现的是什么印象。



格子×圆点



横向条纹×花条图案

右页：纵向条纹×螺旋



纵向条纹×点圆



Tutorial 04

镜面效果的制作教程



Materials

本次使用的插画。色彩的数量较少，气氛比较安定。



目的：插画加工
尺寸：B5（182mm×257mm）

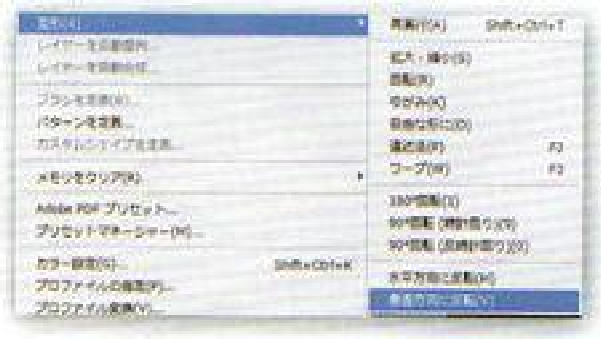
Problem

使插画更加女性化，同时突出一种高雅的气氛。

Solution

由于插画本身的色彩数量较少，因此选择了适合表现女性角色的粉红作为配色。为了演绎出一种高雅的感觉，四周留出了较多的余白，同时这样也更加利于镜面效果的加工。最后再添加些模糊效果使画面显得更加温馨水润。





对角色的图层进行复制，然后使用“编辑→变换→垂直翻转”。接着将翻转后的图层向下移动。



为翻转后的图层添加图层蒙版，然后使用“渐变工具”将下方的图像渐渐消去。



将所有图层合并然后复制，对复制后的图层使用“滤镜→模糊→高斯模糊”



利用“图像→调整→色彩平衡”功能将模糊后的图层调整为青蓝色系。



随后再将该图层的混合模式变更为“柔光”，为画面添加上一种温馨水润的效果。



将翻转后的图层平行移动到适当位置，制作出如同地面反射般的效果。



镜面加工完成。这里分别尝试了白色与黑色的背景，比较哪种色彩的效果更佳。



完成。少女风格，充满高贵感的作品。

Part6

如何使文字与插画的搭配更加美观

M051　将文字作为背景图案使用
M052　使用纤细字体或粗大文字的轮廓线
M053　将文字放在人物后方的时尚杂志风格
M054　改变文字的大小或不透明度
M055　沿插画中的某根线条配置文字
M056　以“叠加”模式重叠文字使其与画面融合
M057　对文字进行加工制作LOGO般的图案
M058　裁剪下文字的部分区域
M059　选择与画面风格相符合的字体
M060　为文字添加描边使其更加便于阅读

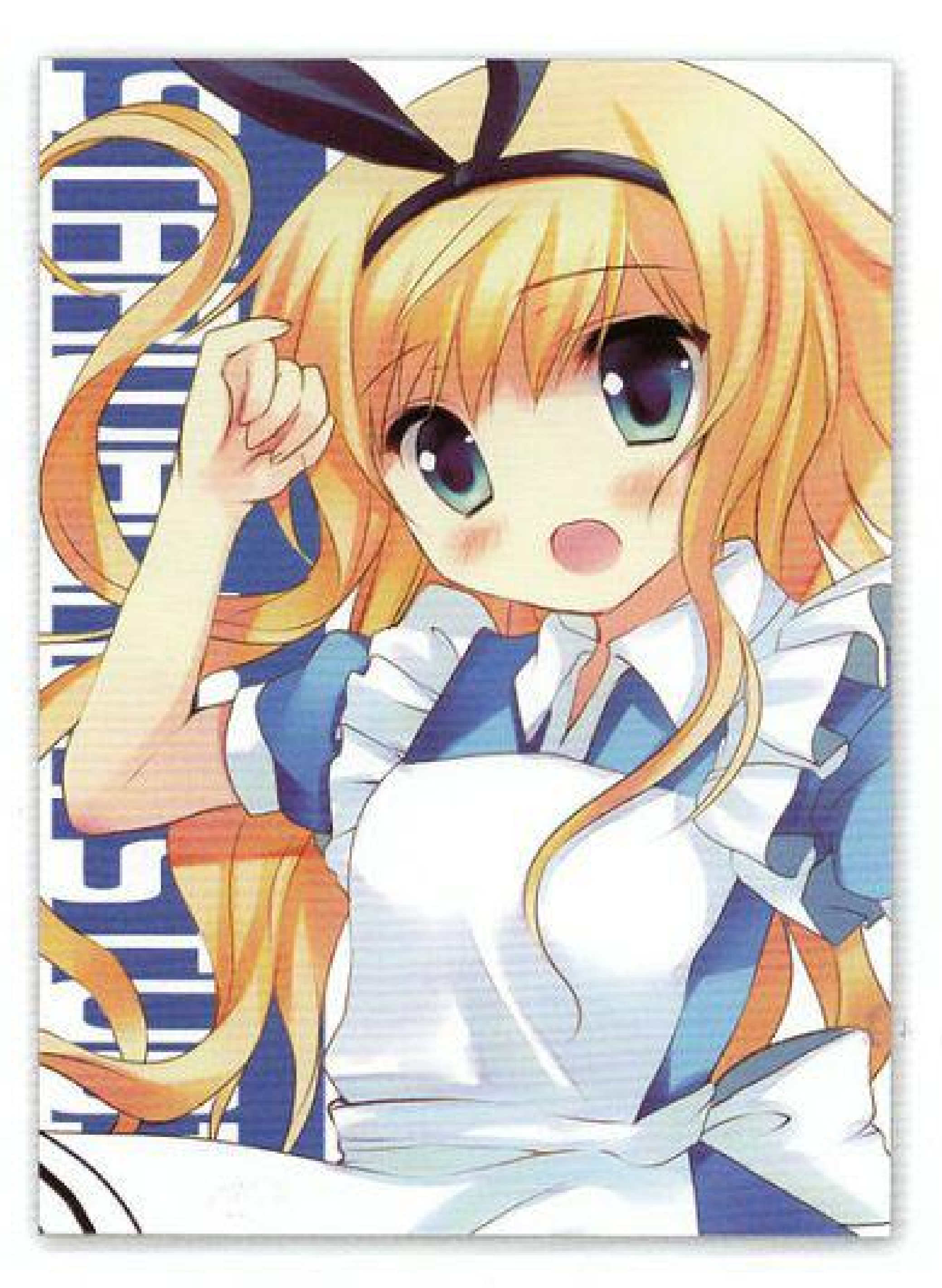


Method 051

将文字作为背景图案使用

难易度 ★★★☆☆
用途 插画、海报

Comment 通过排列文字也可以制作成背景图案。这一方法的最大优点就是可根据画面来选择喜欢的文字内容，而且在字体的选择上自由度也很高。



左：
将作品的标题循环均匀排列的例子。远看仿佛是点状图案，仔细一看又会发现其中包含某种意义，给人一种精致的感觉。

左下：
将没有太大实际意义的文字作为背景使用的例子。白×蓝的色彩搭配演绎出了一种清凉的感觉（P. 73）。

右页：
选择与画面风格相符合的字体是最为重要的。这是一幅西洋风格的写实插画，所以选用了歌特式的字体。另外，每隔一行就排列上反方向的文字，这样即便是将一段较短的文章反复排列，也很难让人察觉。



Method 052

使用纤细字体或粗大文字的轮廓线

难易度 ★☆☆☆☆
用途　插画、海报、壁纸

Comment 如果是色彩透明感强或是以线条为主的作品，使用色彩面积较小的文字感觉会更加清馨。像这种时候最好是选用比较纤细的字体，如果非要使用粗大的文字，则可以去掉文字的中心部分，以此来抑制色彩的面积。

SKYSCRAPER

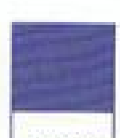


上：
线条画作品中的文字设计。想使用较大的文字，但又感觉笔划过粗时，可以像这样只留下外轮廓的部分，以此来减少色彩的面积。

左：
明朝体虽然纤细但感觉有力，非常便于阅读。将不透明度控制在60～80%的程度，能够与画面更好的协调。

右页：
为透明感较强的插画重叠较大文字时，也可以使用描边线的方法。另外，如果标题不太容易阅读，还可以加上假名。这里便加上了细小的假名，字体为隶书体。


雪涙
セツルイ

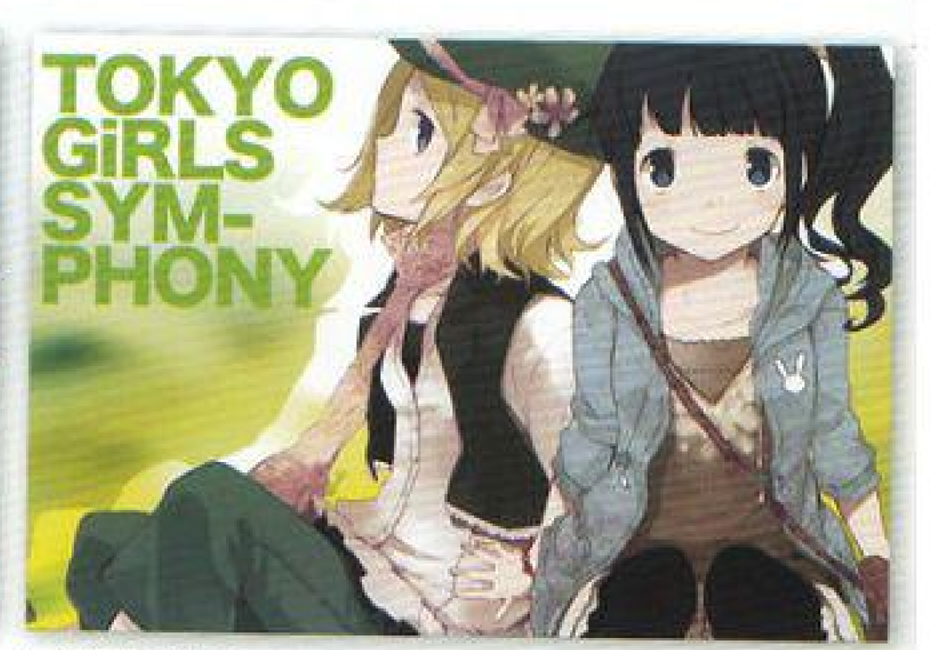


将文字放在人物后方的时尚杂志风格

难易度 ★★★★★
用途 插画、海报、传单

Comment 将文字放置在角色的方，以便重点突出角色的魅力。时尚杂志等经常使用的一种构图模式，因为这样的作品会具有更高的吸引力。

如果文字内容并不是特别重要的信息，那么直接将它的一部分隐藏在角色后方也可以。



如果想清晰传递文字信息，则要根据情况适当换行，以确保文字不会被角色覆盖。

右、右页：
文字信息较多时，可以采用分组化的方法。请参照“接近：将同一类型的信息集中分组化”（P. 20）的项目。通过对各部分中的文字种类、大小、间隔进行变化，制造出强调的对比，使信息更容易理解。




季節を彩るファッションマガジン
neon
別冊付録 28P
1週間着まわし術
6.10
Vol.12 June
簡単でナチュラルに可愛い！
夏ヘアアレンジ
カラフルボーダー×レースベスト
一人暮らし応援！たっぷり野菜レシピ
コラボバッグ 100 名プレゼント！
人気メガネフレーム 200 本特集！
気分もスッキリ！
夏ヨガ
デトックス！
1000円割引クーポン付！

Method 054

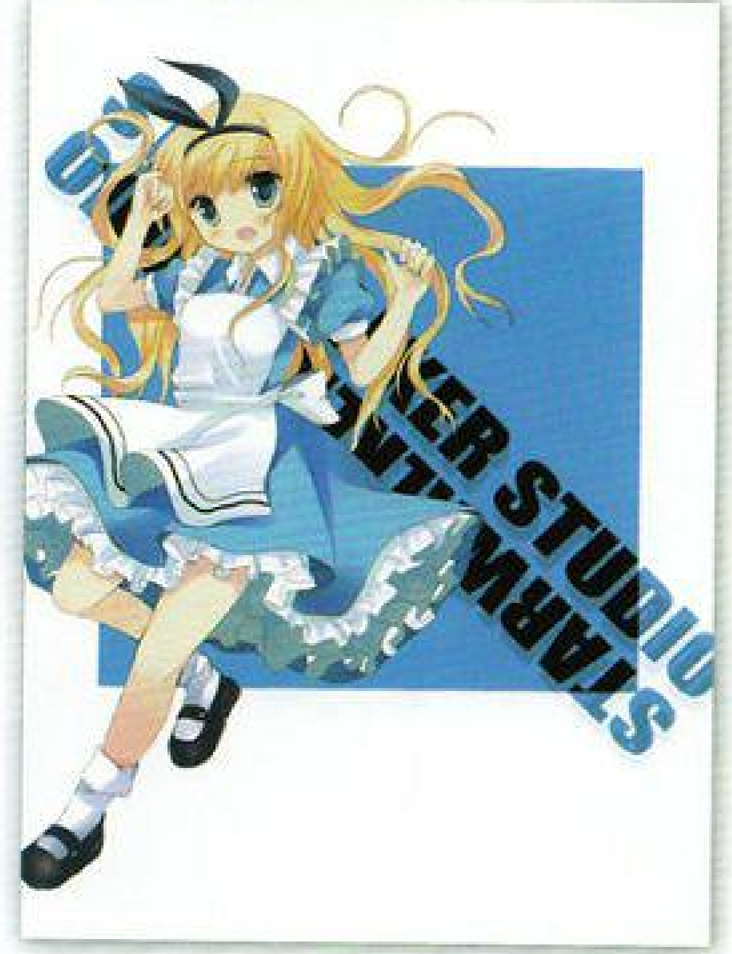
改变文字的大小或不透明度



难易度 ★★★☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 为了使文字有更强的装饰性，可以对大小与不透明度进行变化。可先将文字制作在单独的图层上，最后再通过“叠加”、“滤色”等模式来进行合成。如果装饰性的文字包含重要的信息，则可通过改变字体、组合方式、大小来制造出对比，使其便于阅读理解。



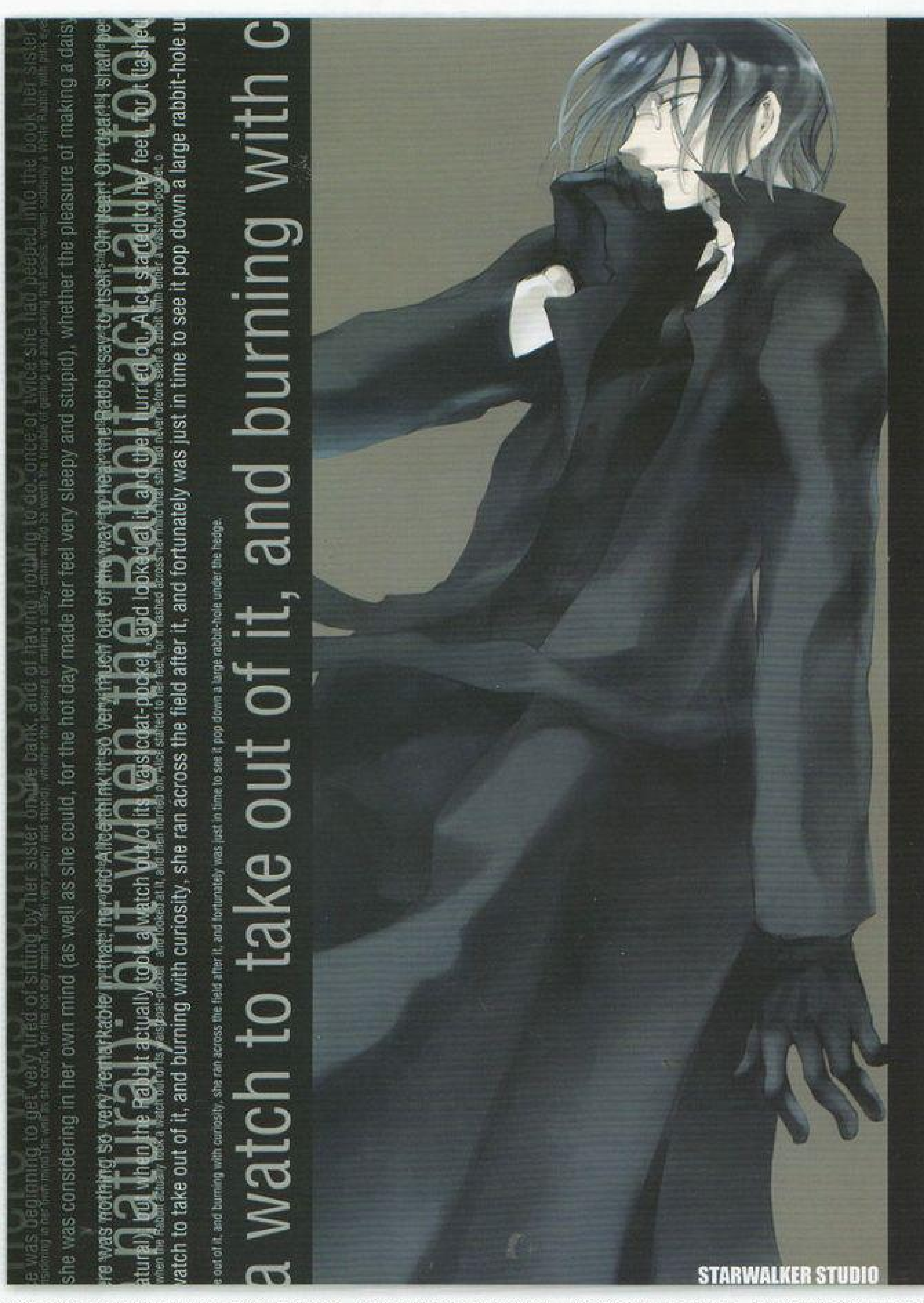




左上：
使用装饰性字体并旋转90度的例子。

右上：
为文字添加投影，并以“排除”模式对背景蓝色与文字图层进行合成的例子。

左下：
对文字的大小进行变化，并以50%不透明度进行配置的例子。其中重要的文字信息（标题等）为黑色（不透明度50%），字体也有所不同。通过这样的对比即可体现文字重要程度的不同。请参照“对比：大胆的制造出明显的差异”（P.16）的项目。



按照三分法在左侧的区间内纵向配置文字的例子。将文字的不透明度降至50%，以稍稍重叠的方式合成。同时通过文字的大小差异制造出对比。

Method 055

沿插画中的某根线条配置文字

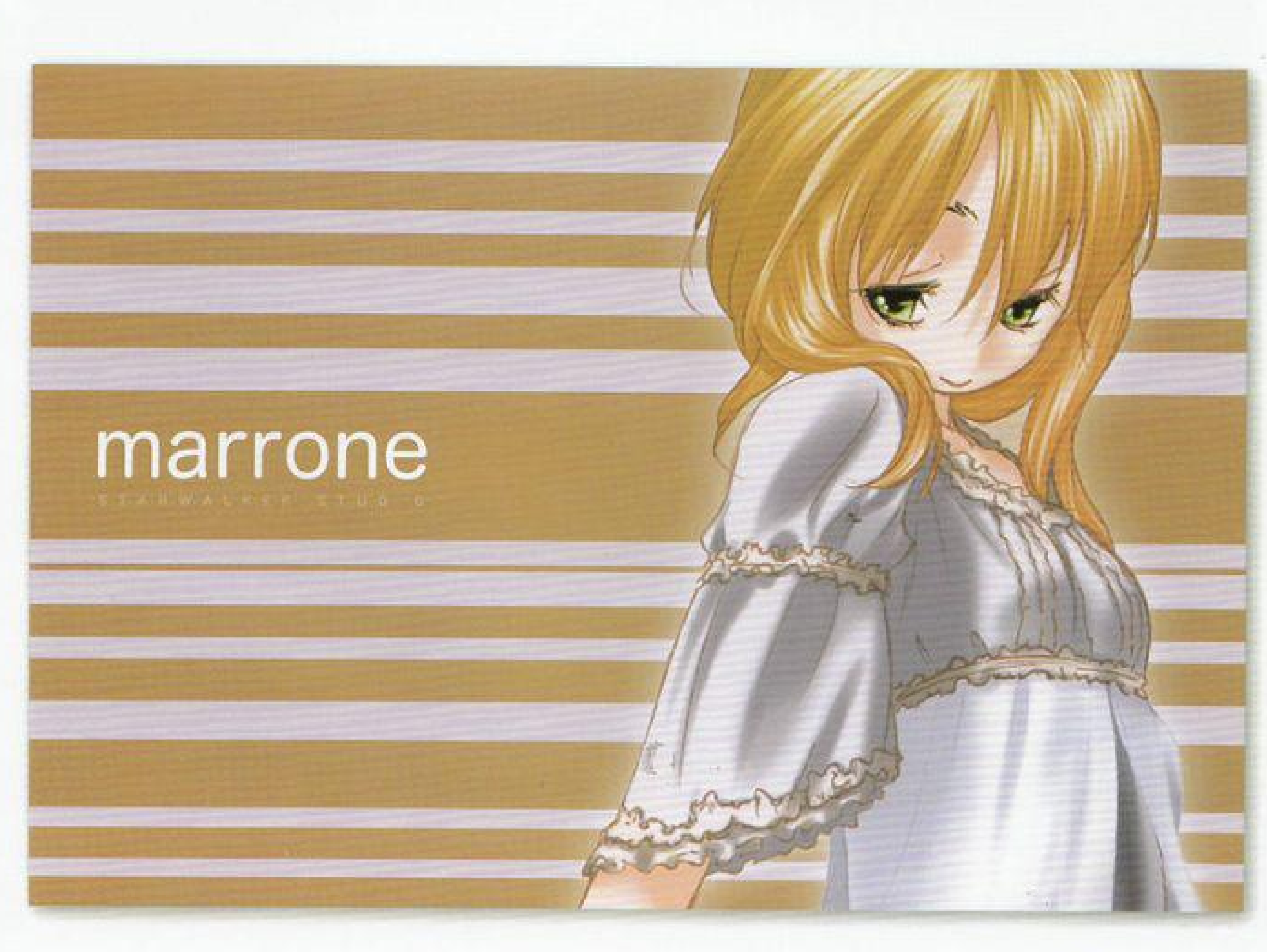
难易度 ★☆☆☆☆
用途　传单、海报、壁纸

Comment 以普通的方式配置文字感觉太平凡？那么尝试一下以插画中包含的某些线条为基准来配置文字的方法吧。除了下面介绍的这些，最常见的还有沿电线或是墙壁配置文字的样式等，大家可通过仔细观察画面来寻找出最佳的位置。

左：
沿耳机线配置文字的例子。在曲线周围添加文字时，利用路径功能来辅助制作会更加方便。

Ps

下：
参照“使用横向条纹的背景”（P. 88）。将条纹图案作为格子线配置文字。





由于角色使用的是草图，于是直接将笔记本扫描作为素材合成在了画面中，并沿格子线配置上了手写的文字。需要注意的是，为了使文字更醒目，这里添加了白色的描边。有时往往只是一点细微变化就会影响整体的美感，因此在细节加工上应当特别留意。比如这里，如果省掉了描边这一看似不起眼的加工，最终便会给画面留下一种平淡的印象，请一定注意。

以“叠加”模式重叠文字使其与画面融合

Method 056

难易度 ★★★☆☆
用途 插画、海报

Comment 想要为插画重叠上文字，但又找不到余白，这会给文字的色彩与大小选择带来很大的困难。特别是当配置文字的区域有较强明暗变化时，无论选择白色还是黑色都无法使文字显得醒目。像这种时候，可以利用“叠加”模式来合成文字，这样文字的色彩便会随着背景而变化了。



上：
“叠加”是一种非常适用于图案合成的混合模式。它既不会破坏整体的印象，又能让图案自然融入到画面当中。

左：
将文字重叠在带有素材感的背景上，在文字当中也会透出素材效果，感觉非常精致。

右页：
想表现出电影海报一般极强的冲击力时，将文字配置在中央效果最佳。另外，通过使用“叠加”模式进行合成，那么无论背景是明还是暗，文字部分始终都能保持清晰可见了。

Method 057

对文字进行加工制作LOGO般的图案

难易度 ★★★★☆
用途 插画、壁纸

Comment 对文字稍做加工的话，还可以制成简单的LOGO图案。比起使用普通的文字，根据需要对文字的形状、色彩进行适当的加工，能够使作品体现出更强的个性。



左：

书写体的文字可通过减少间隔来制造出重叠的效果。

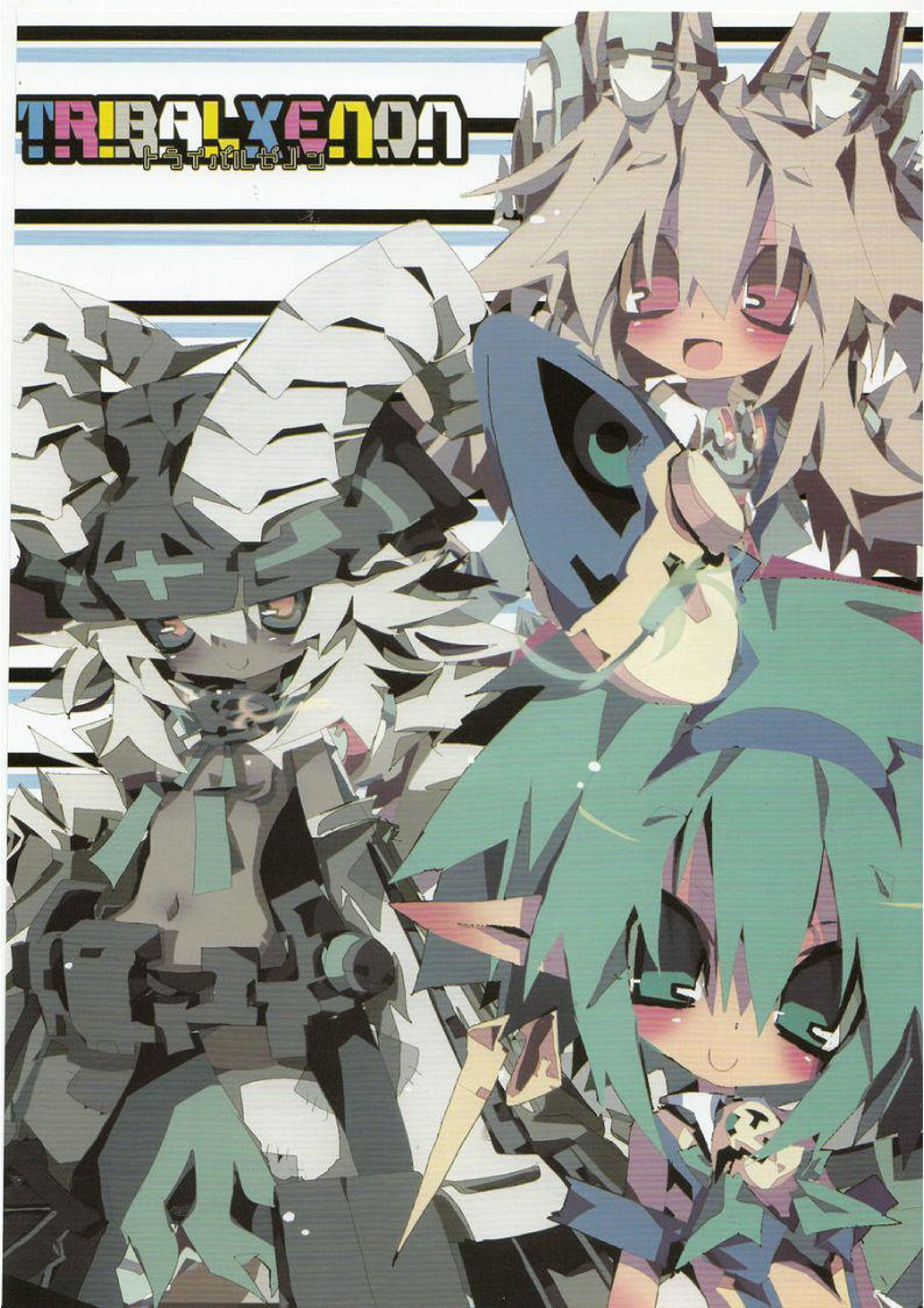
下：

将圆角文字拼成正方形后，再旋转45度的例子。

右页：

如果想为文字填充色彩制成LOGO样式的话，可在文字周围添加上描边。这样无论是怎样的背景文字始终都能保持醒目了。




TRIBAL XENON
トライバルゼノン

Method 058

裁剪下文字的部分区域

难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 别总是将文字以正常方式配置，试着将它的一部分裁剪下来吧。由于是装饰性的方法，因此不推荐标题等重要的文字使用。不过从简单易行的角度来考虑的话这的确是一种装饰的好方法。



对文字下方裁剪的例子。需要注意的是，如果裁剪的范围过大，字母“L”有可能被误解为字母“I”。



上方文字裁剪掉上部，下方文字裁剪掉下部的例子。

对较大文字的描边进行裁剪，同时将文字间
隔稍稍重叠的例子。



Method 059

选择与画面风格相符合的字体

难易度 ★★★☆☆
用途 插画、海报

Comment 字体的选择方法也会对画面的印象产生很大影响，所以应当尽量优先选择与画面印象相符合的字体。很多人在选择字体时都会犯下一个错误，那就是以“造型的奇特程度”来作为选择字体的标准。



对于Q版游戏角色一类的插画作品，数字感效强的字体最为搭配。如果是团队名称等，想更清晰的传递文字具体内容的信息，则可以选择更容易识别的歌特字体。

日式风格的插画更适用毛笔、明朝、隶书一类的字体。



Century是一种简洁美观的字体，适合用来描边制作成LOGO等。



Champs de Fleurs

透明感较强的插画可选用手写体，以此来增加温馨的感觉。



写实的西洋风格插画可选用装饰性强的字体，以此来增加华丽的气氛。

Method 060

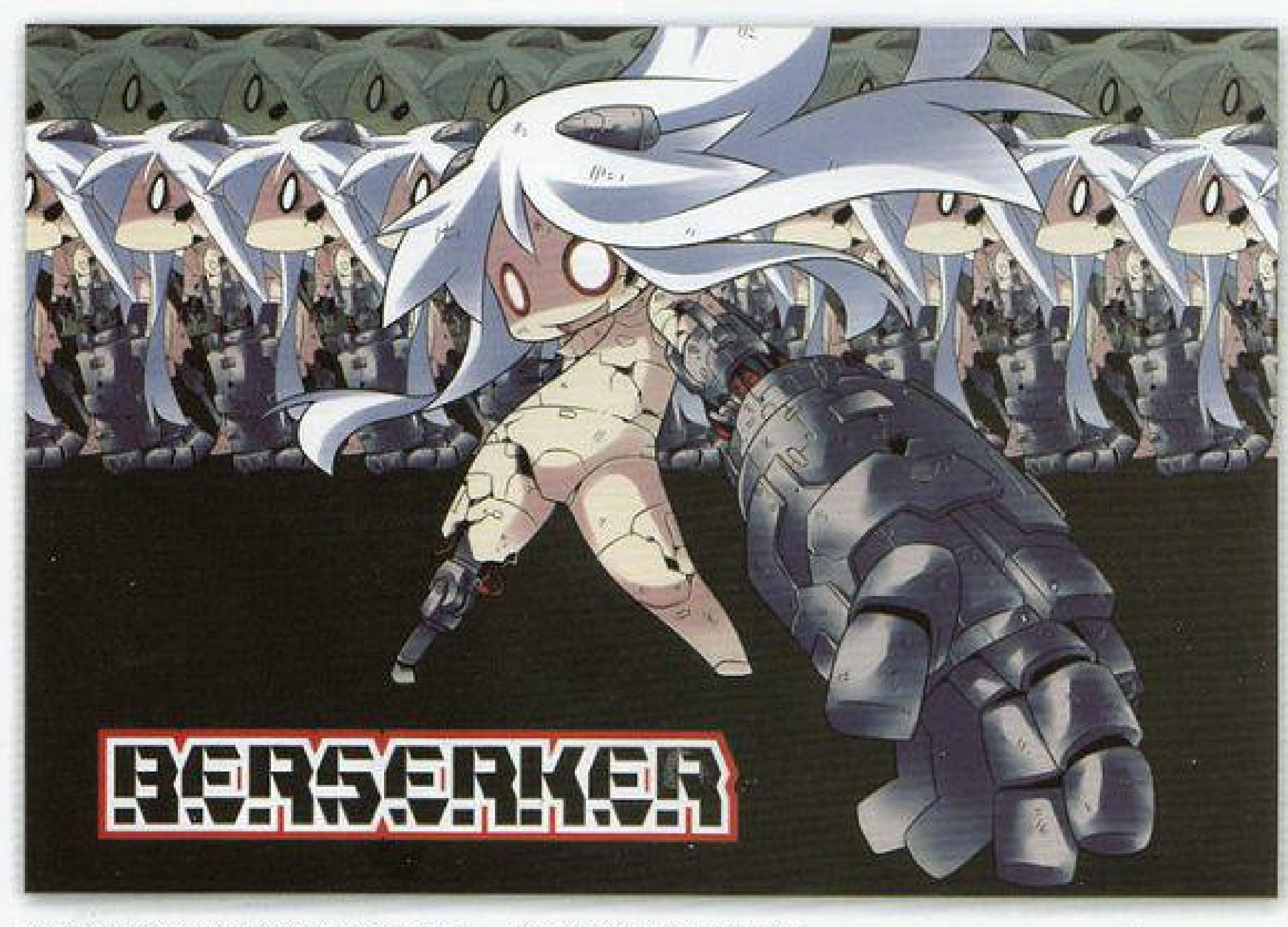
为文字添加描边使其更加便于阅读

难易度 ★★★☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 在插画中添加文字时，如果不根据画面色彩选择适当的颜色会使文字不够明显。但如果利用描边的话，那么无论以任何方式、任何色彩来配置文字，都可以做到足够醒目了。



色彩鲜艳的标题LOGO通常都很难与背景融合，使用描边就能有效解决这个问题。



描边的色彩也可以与插画的印象色相统一。这里就选用了白×黑×红。

为描边添加“模糊”效果后，与透明感较强的插画也能很好融合。



Tutorial 05

时尚杂志封面的制作教程



Materials

本次使用的插画。



目的：制作时尚杂志封面

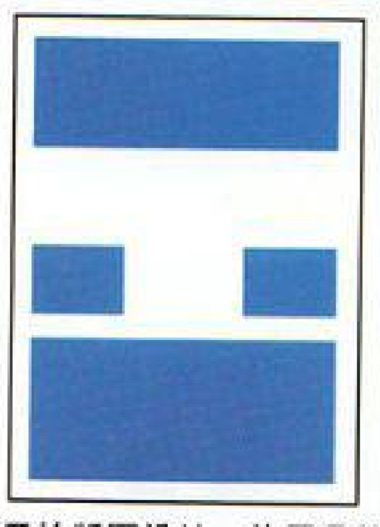
尺寸：A4（210mm×294mm）

Problem

制作出时尚可爱的封面！同时融入一种清馨自然的气息。

Solution

由于是时尚杂志，因此面部比例要设定在30－40%之间，使知性与魅力能保持一定的平衡。标题较大且配置在了角色后方，这是为了不想让标题在可见范围内显得过于抢眼。同时为了使最想表现的文字信息内容能更加醒目，将它们集中在了前方的位置。另外，为了融入一种清馨自然的气息，背景是使用照片加工而成的。



开始版面设计。构图虽然接近于线对称方式，但可以通过对各组中的文字进行变化来消除对称性，使气氛更自然。



对拍摄的照片使用Photoshop的“高斯模糊”功能进行加工，制成背景图案。



为了使标题在被覆盖的状态也便于阅读，所以使用了较大的文字。



配置上角色。在面部比例上，既要体现出知性的感觉，又要表现出女孩子的魅力。



感觉背景的色彩过强，于是结合整体的色彩将不透明度下调至了60%。



按照之前计划好的位置加入文字。注意将不同的内容分类化，以此来进行对比。



对重点部分的色彩进行变更，并对整体平衡进行调整后完成。

Part7

标题周围的设计

M061 使用细字体和小字体来体现出作品的高级感
M062 将放置文字的部分与图片分开便于阅读
M063 给文字加入装饰
M064 将标题放于中央的电影海报风格
M065 让文字倾斜以表现动感
M066 将文字设计成长方形
M067 在标题上加入一条直线
M068 重合半透明文字制作立体感
M069 通过横排竖排文字对内容加以区分
M070 使用手写文字绘制充满暖意的画面
M071 加入台词或标语以引起注意
M072 将文字90度旋转
M073 让图形和文字相结合

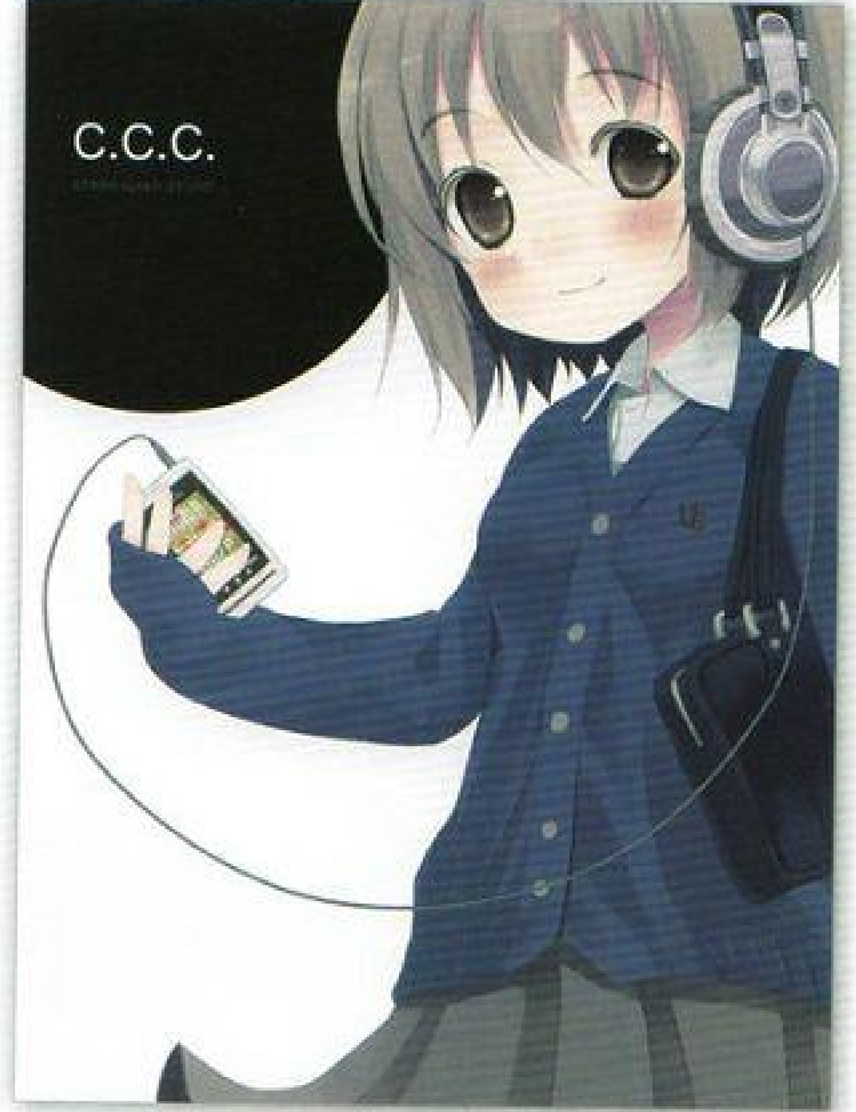




使用细字体和小字体来体现出作品的高级感

难易度 ★★★☆☆
用途 插画、海报

Comment 留出较多余白会给人比较高级的感觉。要想达到这样的效果，可以使用细字体或小字体来确保画面内有足够的空白。同时不要让颜色面积太大。



左上
通过使用间距较大的小字体，可以减弱文字处于画面之内的印象。尽量让读者的注意力集中在画面之上，而又能够让想看标题的人看得清楚文字的时候，可以使用这样的方法。

右上
空白部分不要全部用文字进行填充，尽量留出较多的余白。

左
强调标题和副标题的对比度。这里的标题使用了粗大的字体，但通过足够多的空白和40%的透明度，使得文字与背景融为一体。

Ps

右页
不想让文字对插画的整体印象产生影响时，推荐使用小字体。


postman

Method 062

将放置文字的部分与图片分开便于阅读

难易度 ★★☆☆☆
用途 海报

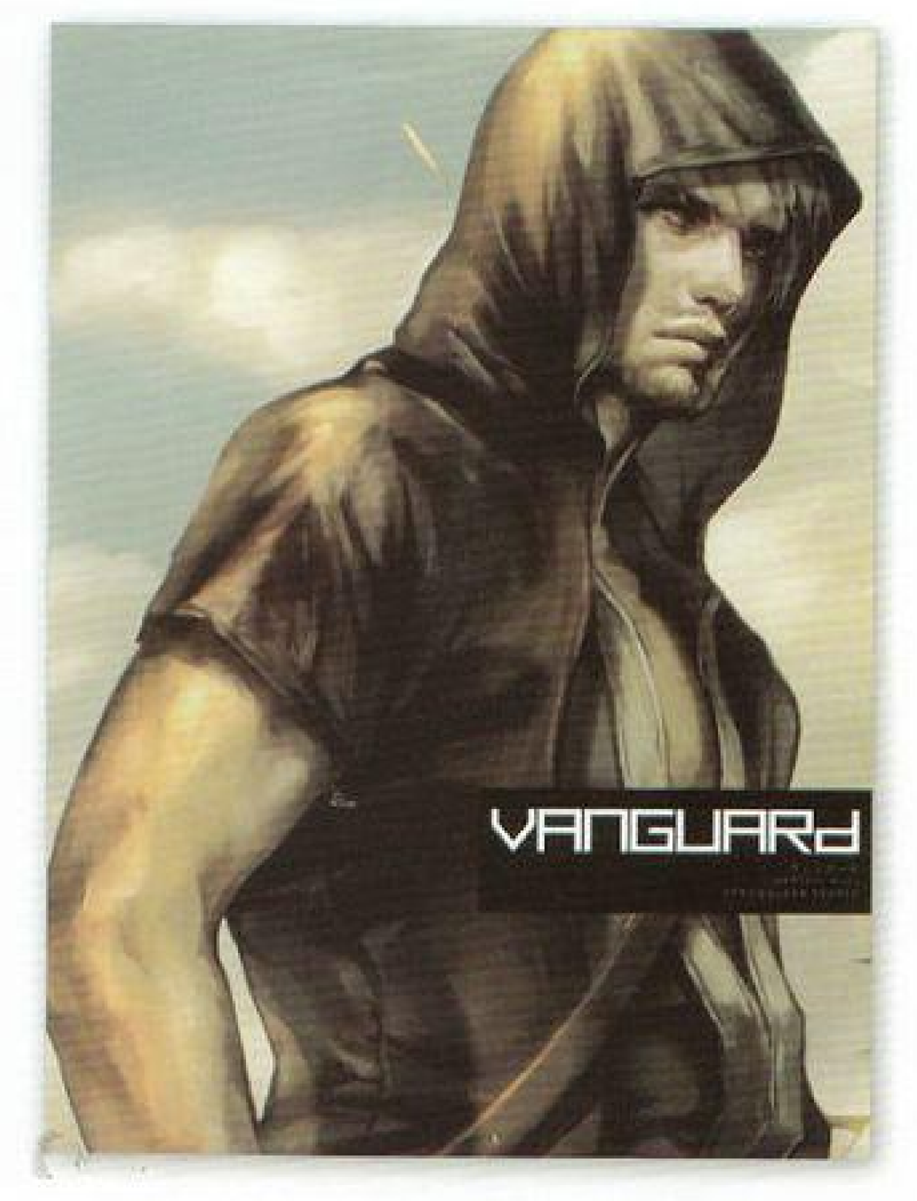
Comment 画面中有标题等向需要向读者传达信息的文字时，如果只是将它简单的置于插画之上，可能会破坏画面的美感。不如将文字的背景部分进行填充后再安排合适的位置。



上下方加入黑色背景，制作成如同电影画面般的感觉。具体请参考“通过加入横向黑幕营造出电影般的效果”（P. 48）的说明。



上下方加入黑色背景，制作成如同电影画面般的感觉。具体请参考“通过加入横向黑幕营造出电影般的效果”（p. 48）的说明。



将放置文字部分的背景全部涂黑。将其处理成比双矩形细长的长方形给人感觉更有型。可参照“三分法（rule of thirds）”（P. 8）。



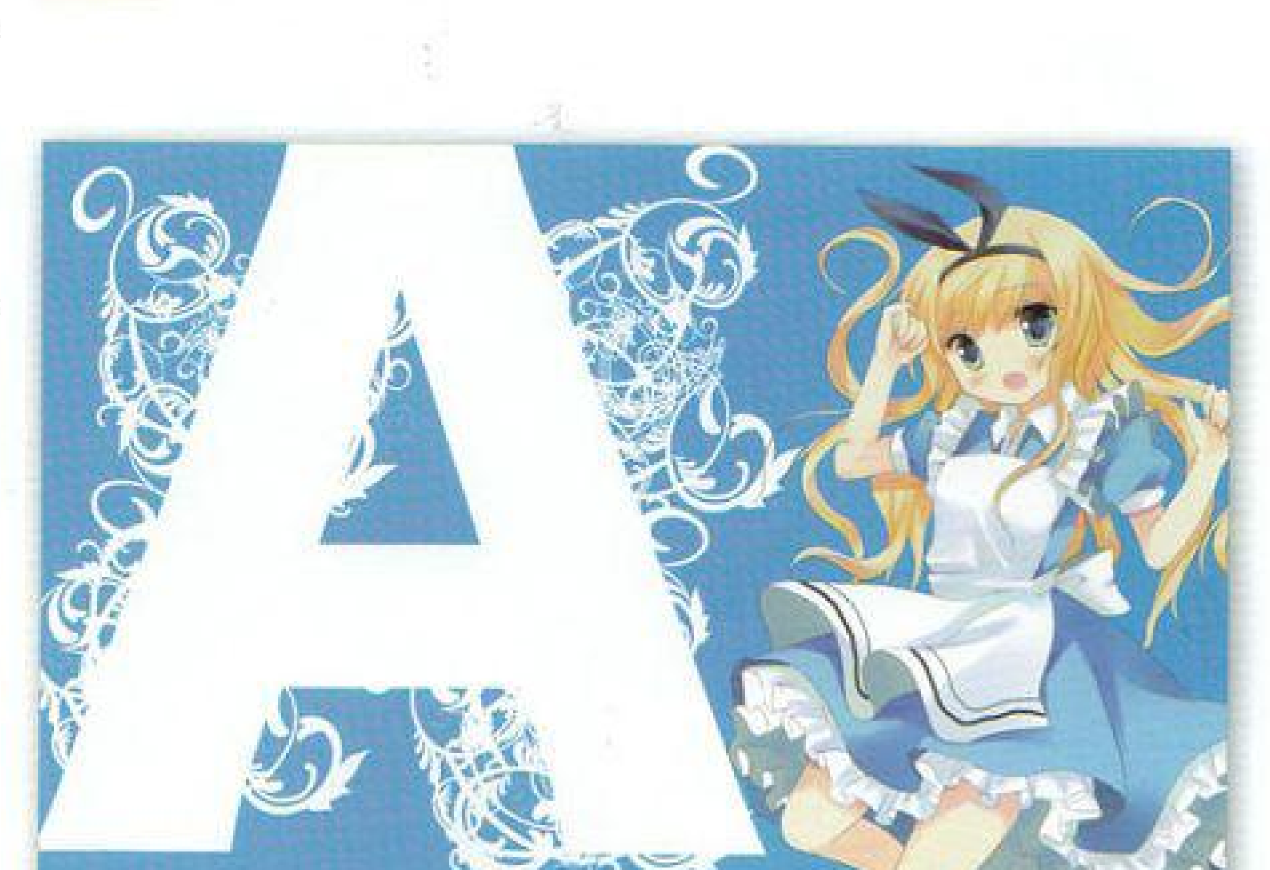
遵循三分割法原理，将中央部分涂色的例子。
在两边加入表情迥异的插画，可以给人讲述故事的感觉。

Method 063

给文字加入装饰

难易度 ★★★★☆
用途 插画、海报

Comment 对文字稍做加工能够更好的体现出个性。标题不要仅使用既有字体，试着多下点工夫。



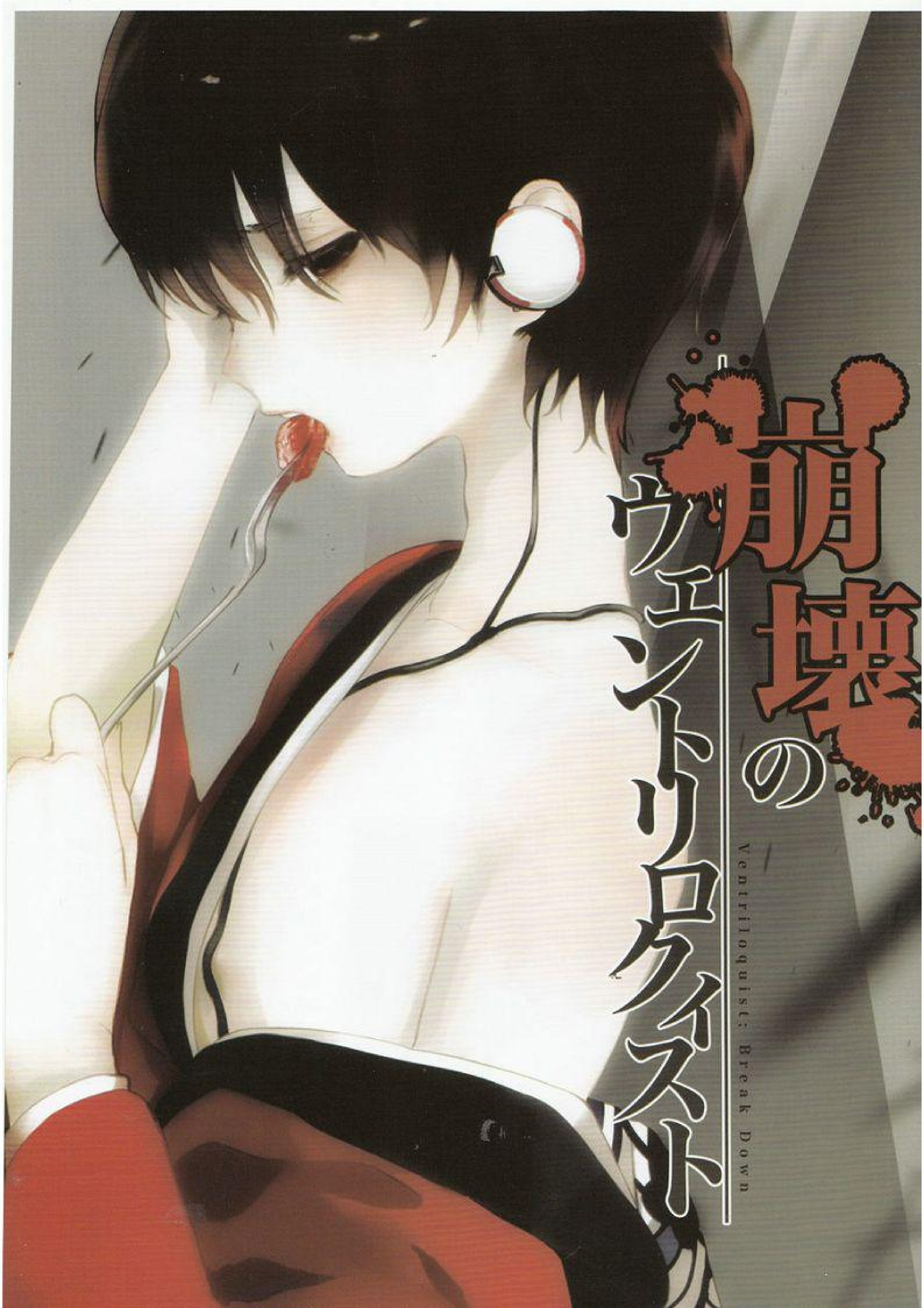
使用大字体，作为目标物体。然后使用常春藤的螺旋状藤蔓加以装饰。





左下
注意标题“星之古街”，在“星”的地方加上最亮的一颗星星。符合作品内容的装饰能够很直接地传达出涵义。

右页
结合插画和标题所表达的涵义，在文字上加入了血光四溅的效果。如果装饰过重，文字就不容易读出，所以一定要注意分寸。



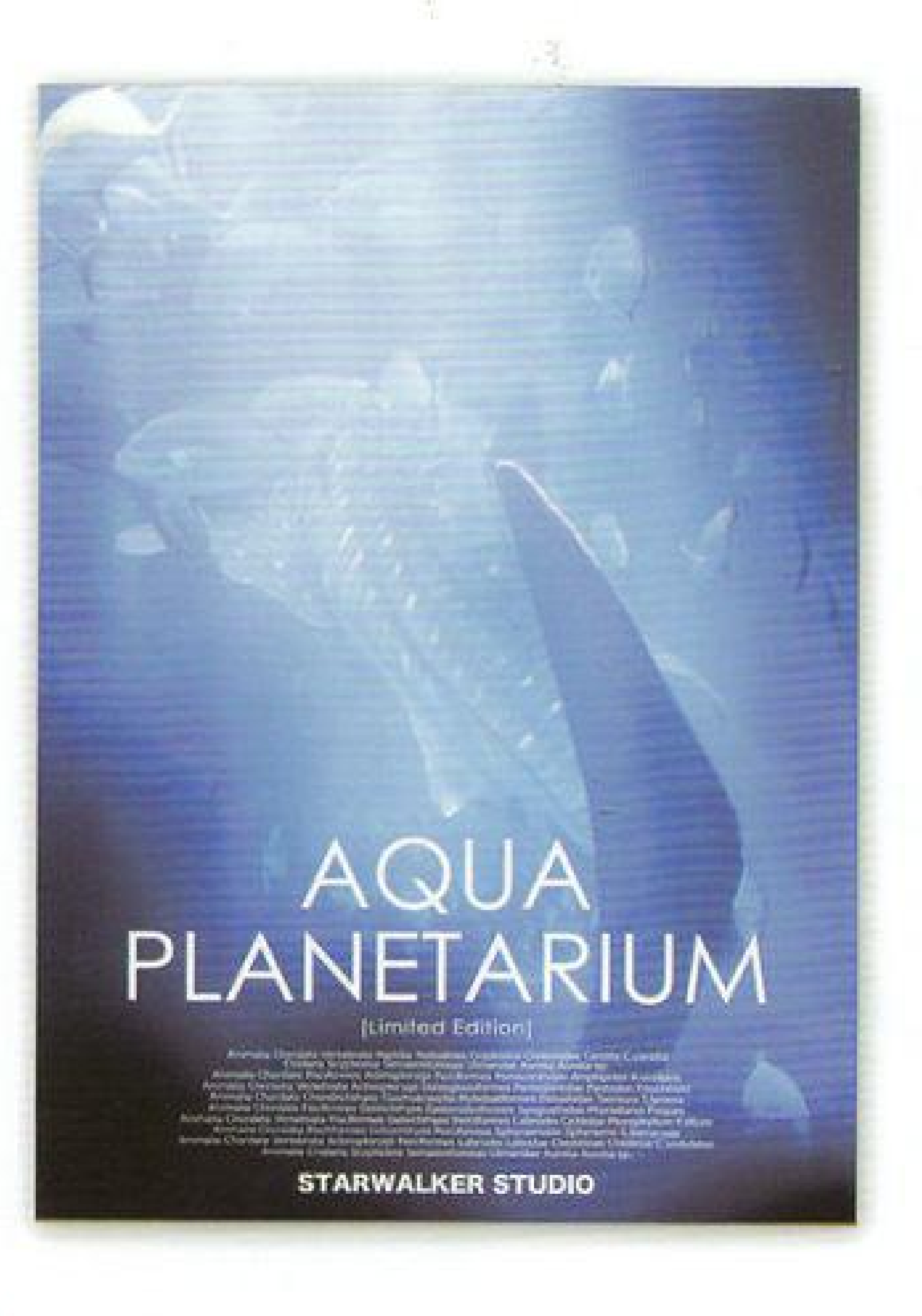
崩壊のウェントリロクィスト
Ventriloquist; Break Down

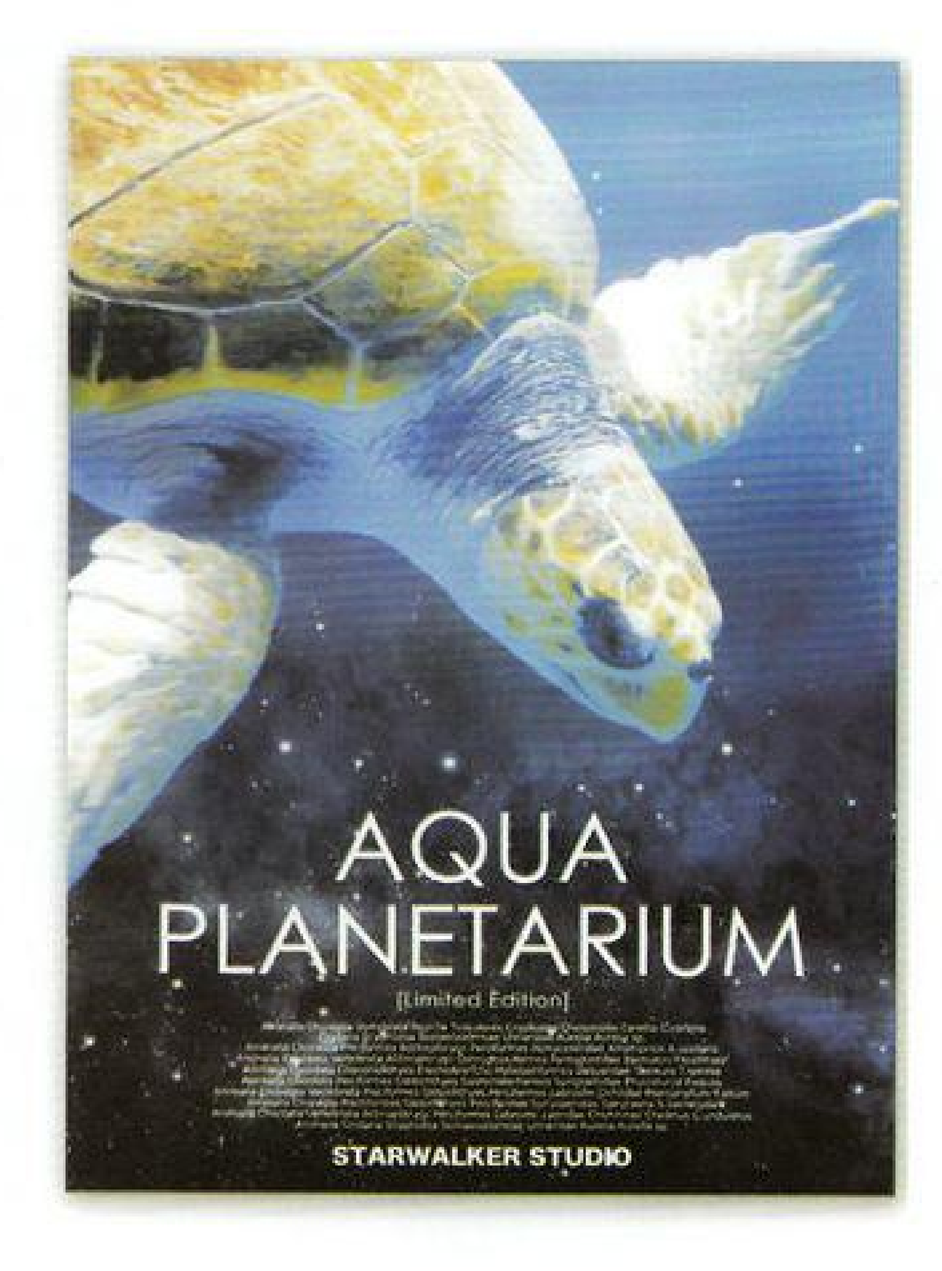
Method 064

将标题放于中央的电影海报风格

难易度 ★★★★☆
用途 插画、海报

Comment 文字集中于中央部分，给人一种规规矩矩、正经八百的感觉。试着用这种方法营造电影海报的感觉。文字的对比感不要过强。



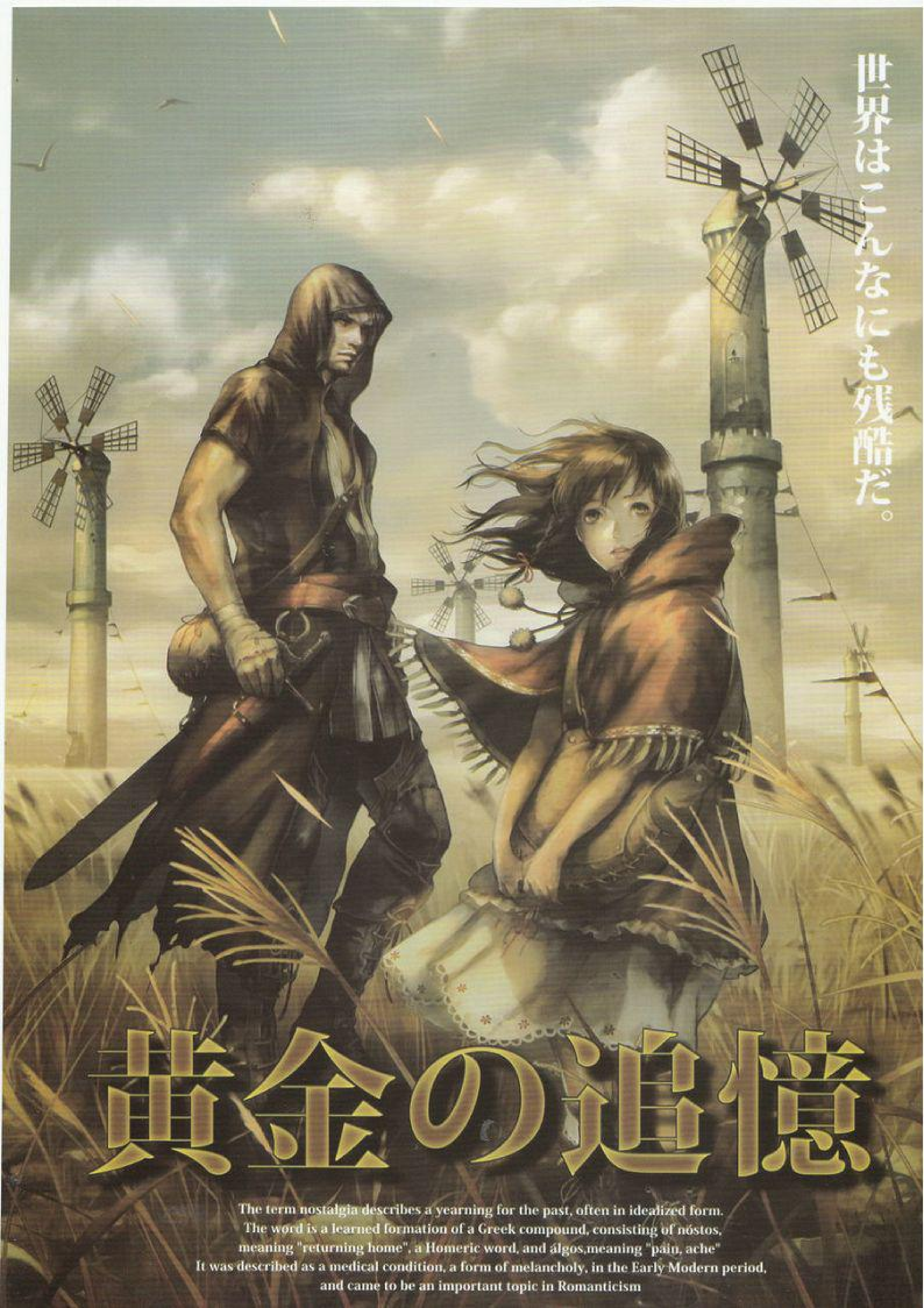




左上
利用主标题、副标题和其他信息制造强烈的对比感。这里的主标题使用的是大的黑体、副标题用明朝体，其他使用的是黑体字体。所有文字都调整了字体大小和间隔，以使读者更容易看到。

左
绘图中只能看到人物的一小部分，这是使读者对作品内容保持兴趣的方法。海报截取了内容的一部分，而关键语使用的是可以想象得到该场面的、突出作品核心的语句或词语。

右页
使用大的标题标识，附加信息都缩小排列于侧。然后在右上方加入关键语。


世界はこんなにも残酷だ。
黄金の追憶
The term nostalgia describes a yearning for the past, often in idealized form.
The word is a learned formation of a Greek compound, consisting of nóstos,
meaning "returning home", a Homeric word, and álgos,meaning "pain, ache"
It was described as a medical condition, a form of melancholy, in the Early Modern period,
and came to be an important topic in Romanticism

Method 065

让文字倾斜以表现动感

难易度 ★☆☆☆☆
用途 海报、CD封面

Comment 文字倾斜可赋予画面动感。特别适用于轻松格调的插画。用于有透明感的插画时，就像是制作明信片一样进行设计。





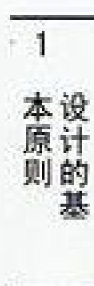


左上
将人物和文字倾斜处理后，轻松、动感就充满了整幅绘图。人物从上下的窄条中跳出的感觉，比较引人注意。可参照P. 44。

右上
这个例子中的插画感觉像是贺年片。使用装饰字体，增加华丽感。

左
有动感的构图可用在想营造轻松格调的时候。文字颜色使用的是从人物的必要颜色中抓取的颜色，这样就不会破坏绘图的整体平衡。

Ps



NEON
STARWALKER STUDIO

人物所占绘图的整个篇幅很大。余白变少，给人轻松的感觉同时又有压迫感。给文字加边后就更有轻松的感觉了。

Method 066

将文字设计成长方形

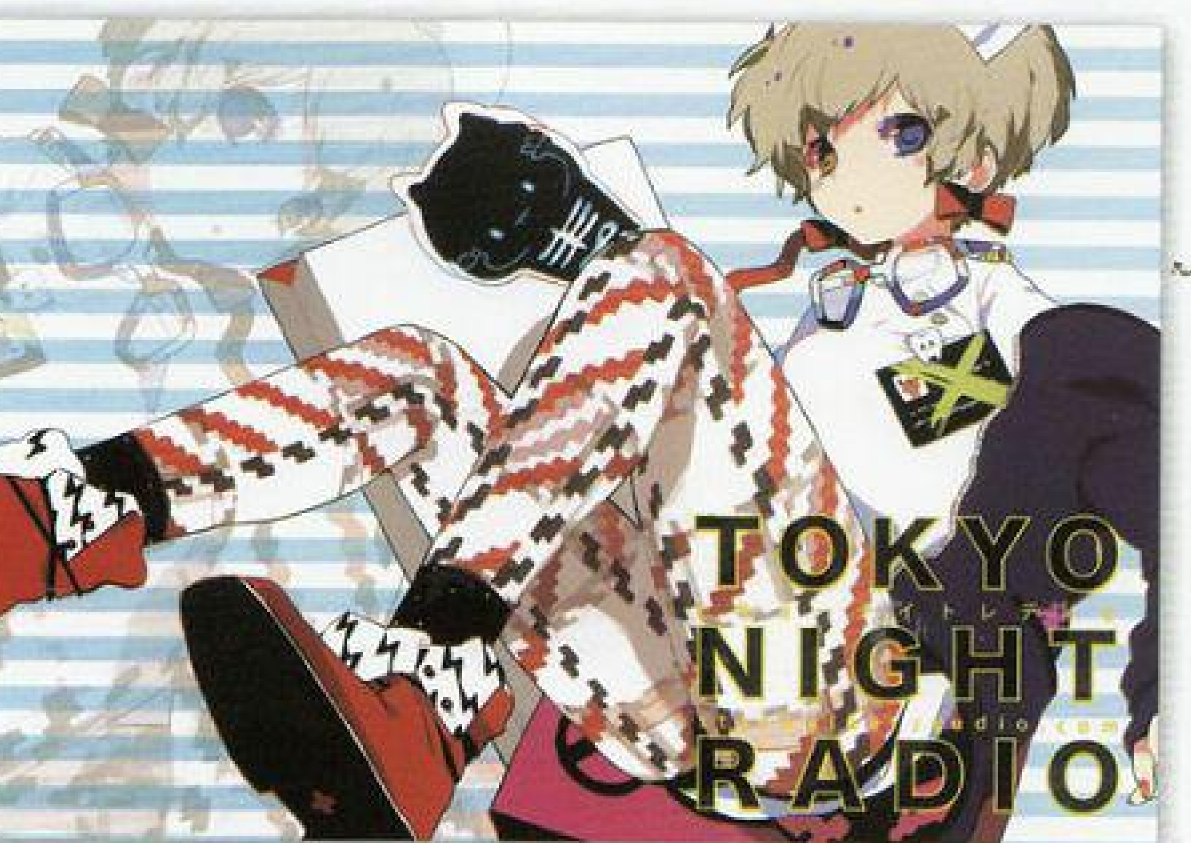
难易度 ★★★☆☆
用途 插画、传单

Comment 选择以加入文字的地方为目标物体，保持与插图的平衡的同时考虑版面设计。在这里，长方形正好将文字框住会更加美观。





因为标题为12个文字，所以以4×3形式排列。扩大行距后插入英语标题，整体为长方形。



左

即便每行的文字数相同，有时候左右边距也无法统一。这时就一行一行地进行文字间距的调整，使两边对齐。选择了一行之后，按下“Alt+上下左右键”可改变文字间隔。

右页

该例中标点符号也进行了调整，使其整齐排列。文字颜色从头发中抓取，使整体上色调统一，不要再增加颜色种类。


さよなら、
死ぬほど、
退屈な日。

Method 067

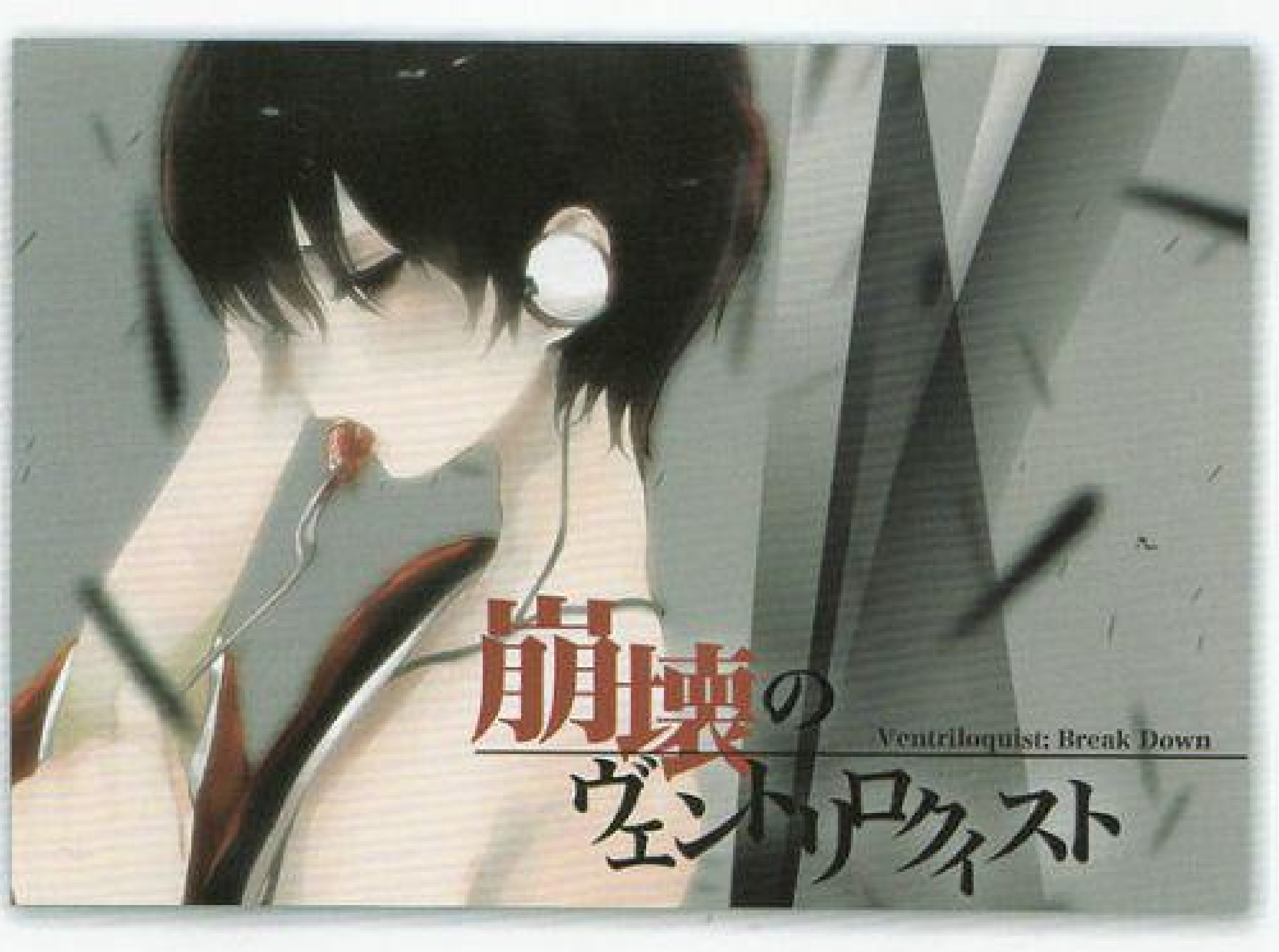
在标题上加入一条直线

难易度 ★★★☆☆
用途 插图、海报

Comment 仅是在标题上加入一条直线，就能对文字进行调整。尤其是在文字组合时对改变大小和颜色非常有用。或者成为虚线（点线）或者改变粗细，都可以使其更加丰富，但通用性最高的就是细线条了吧。

colori a pastello

使用线稿进行简洁绘图的时候，用细小的字体会看起来更为流畅。标题和URL的字体没有什么对比感，所以在间隔处加入虚线以区别开来。



左
拉开文字大小及间隔，以做出不协调的标题标识。中间加入线条，上面加入英语标题。整体上成为融为一体的标识。

右页
对文字间隔进行适当调节，被称为kerning。在这里所有的文字都进行轮廓化（“栅格化”）后弄乱，通过排列组合使标识充满动感。

Ps



鵆の羽根が消えるまで
chidori
STUDIO

Method 068

重合半透明文字制作立体感



难易度 ★★★☆☆
用途 插画、壁纸

Comment 降低文字不透明度，通过对插图上方及文字的合并、组合，可赋予绘图立体感。通过将图层模式变换成“滤镜”“正片叠底”“叠加”“柔光”等，就能够得出各种不同的效果。



上
在标题的文节处变换颜色，并将不透明度设为40%。透过背景的渐变及文字重叠部分，也许能够达到立体的效果。

下
将白色文字的不透明度降到40%，图层模式设为“叠加”。由此与人物重叠的部分也能够很清晰地看清文字。





改变文字的不透明度，再进行合并的图例。想将“樱”这个字置于前方，就加浓加大，“呗”这个字远一点就变薄变小。

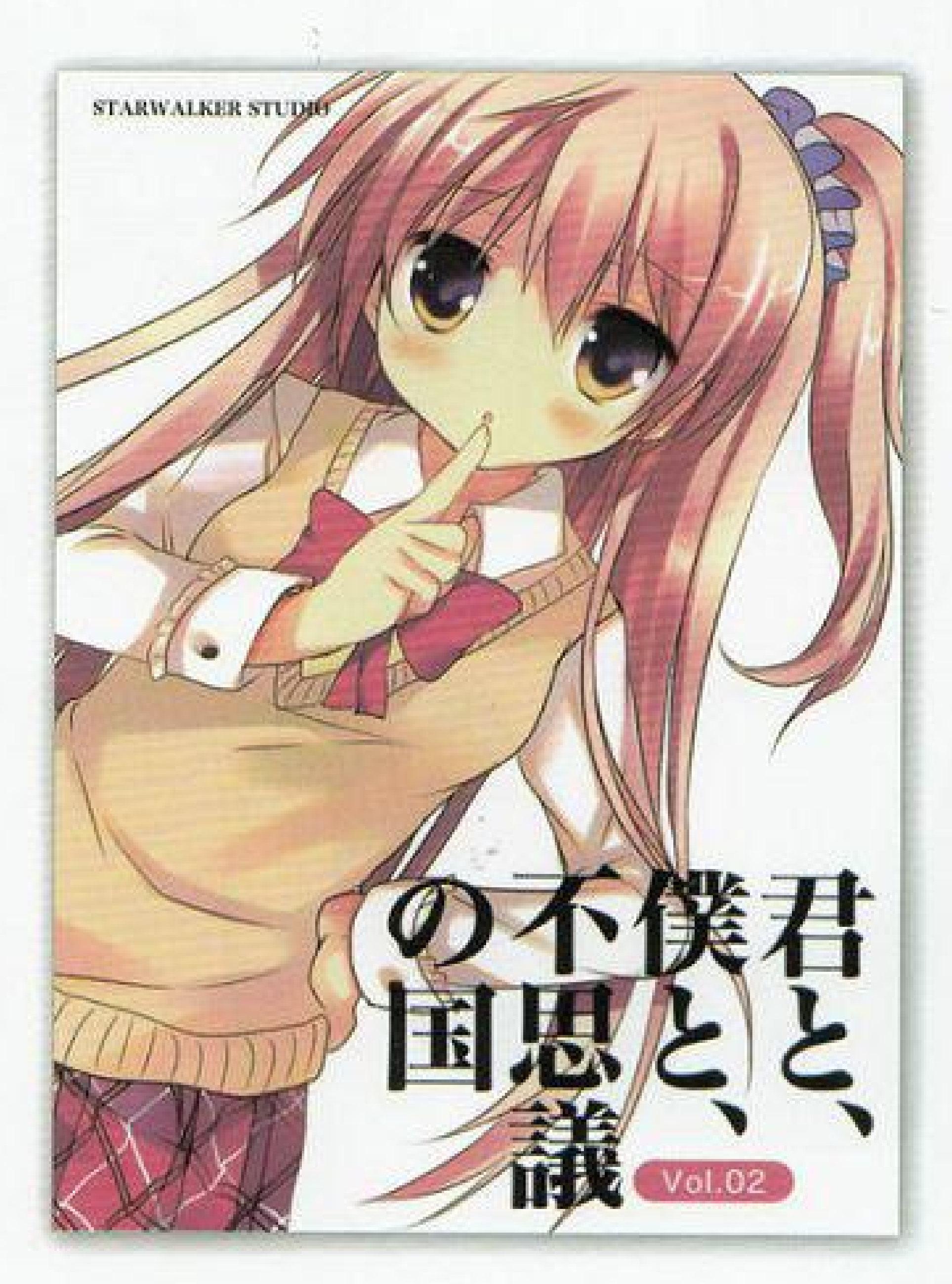
1 设计的基本原则
2 版面设计基本篇
3 版面设计应用篇
4 配色
5 简洁的背景
6 文字与插画
7 题目设计
8 利用文字设计制作
9 效果
10 简约设计

Method 069

通过横排竖排文字对内容加以区分

难易度 ★☆☆☆☆
用途 传单、海报

Comment 信息量很多的时候，根据内容变换文字组合即可（对比）。这里并非是对字体大小和文字间隔的调整，而采用的是改变方向的方法。由于对比非常强，所以各种信息不会混为一谈。



左

标题与表示第几部的数字分开的图例。

下

关键语与其他分开的图例。日语处理成纵向的也可以，英语如果是竖着写的话会很难阅读，所以要注意一下。





オペラは虹色の夢を見た

将关键语进行了纵向处理。

Method 070

使用手写文字绘制充满暖意的画面

难易度 ★★★☆☆
用途　插画

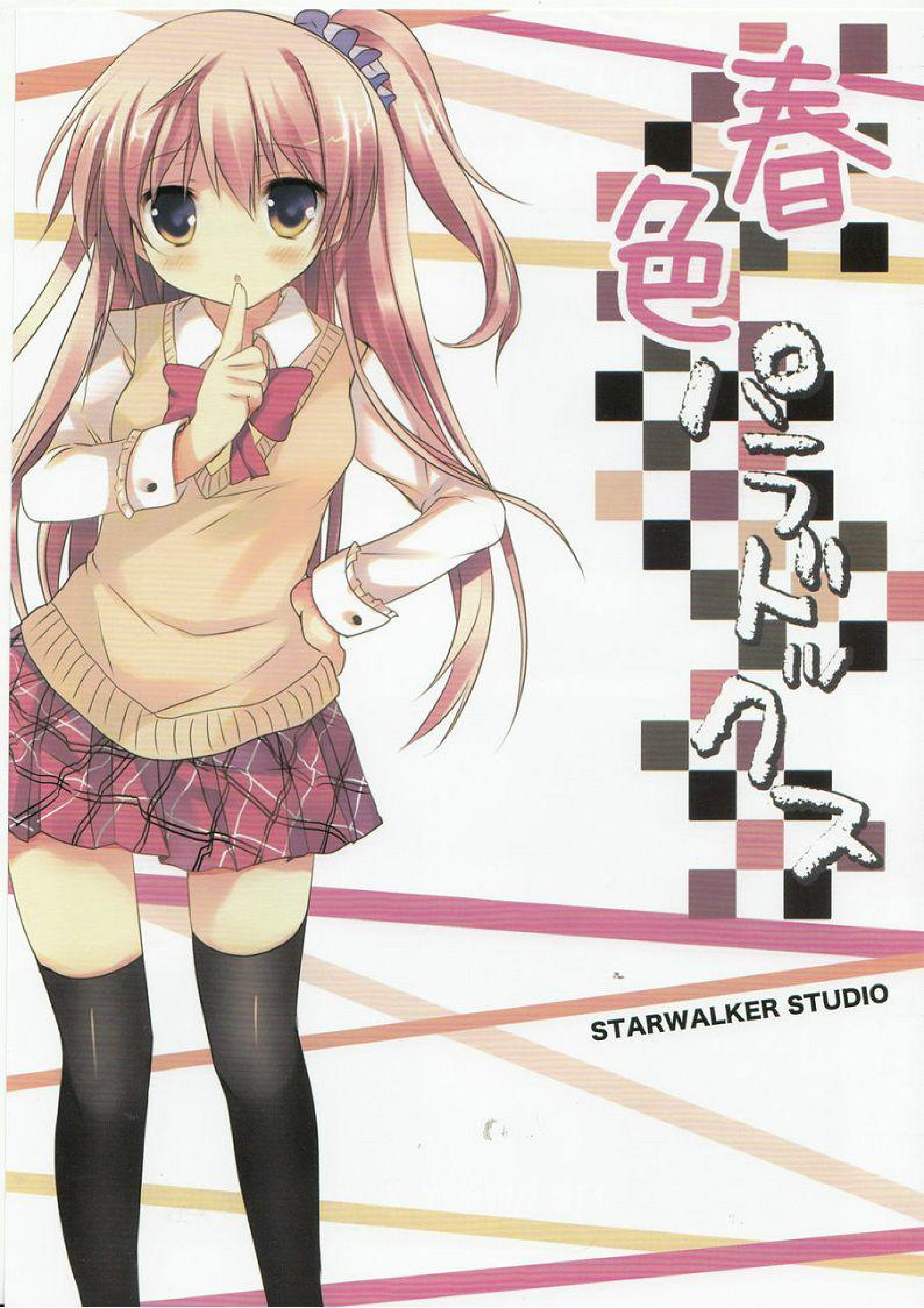
Comment 在插画中使用手写文字，会给人一种易亲近、温暖的印象。使用实际上手写的文字也可以，或者也有像蜡笔或铅笔手写感觉的字体供自由使用。



左
手写文字非常适合用于使用了草图或涂鸦的插画中。

下
有英语的时候使用笔记体会比较好。

右页
这是将两种手写字体进行组合后的图例。在文节中队字体进行了变换。背景图案使用的是一行行的格线，作者名被放置于某一行中。也可参照“沿插画中的某根线条配置文字”（P. 114）中的内容。


春色パラドックス
STARWALKER STUDIO

Method 071

加入台词或标语以引起注意

Ps

难易度 ★★★★☆
用途 传单、海报

Comment 加入一点简单的语句，就能够抓住读者的心。如果有能很直接地表述内容的关键语的话，就更能够吸引读者目光了。



左
为了让文字更容易阅读，在“图层→图层样式→外发光”上，使用绘图模式“正片叠底”进行模糊处理。

下
因为希望读者的视线随着图案成“Z”型移动，所以最后在目光停止的地方右下角放入了关键语。

世界はこんなにも残酷だ。

もっと遠くに。
きっと彼方に。

将人物倾斜以赋予动感，而文字则是垂直放置的，据此版面设计凸显对比感。



Method 072

将文字90度旋转

难易度 ★★★☆☆
用途　插画、海报

Comment 90度转动英文字体，将文字作为目标物体。这样“让想阅读的人读得懂”的版面设计，为了使插画和文字的存在感互相冲击、不协调感时有很大帮助。



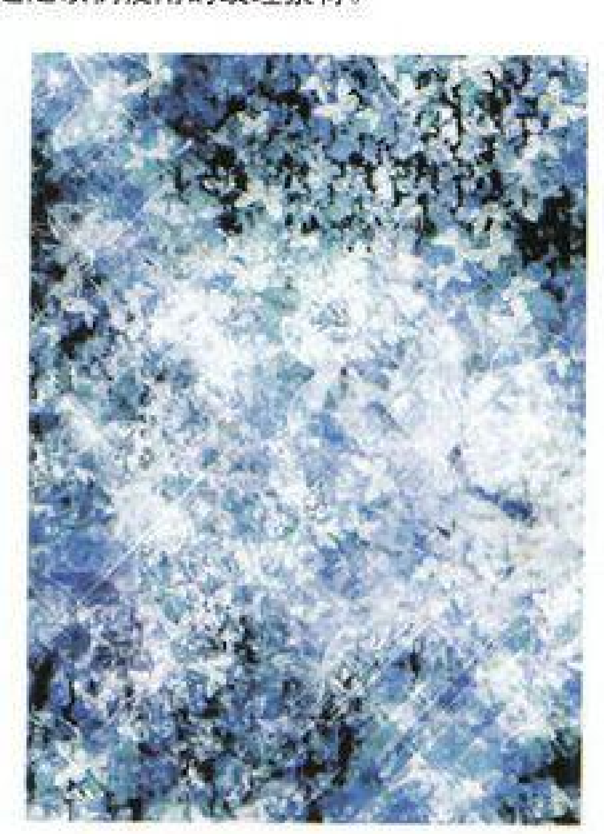
该图是将像是融入了背景竖条纹一样的文字旋转90度后的图例。如果文字颜色同竖条纹颜色一致的话会比较难辨认，所以从人物身上颜色面积较大的上衣中选取了颜色。



遵循三分割法处理人物部分，使用了大标题。文字90度旋转后不太容易阅读，但因为标题处理的比较大，所以很醒目。

右页
使用纹理下功夫制作的插画中，细小的字体无法清晰辨认。因此，使用粗体大标题，为插画加入对比感。

这是该例使用的纹理素材。




Beginning
of the Night

Method 073

让图形和文字相结合

难易度 ★★★★★
用途 插画

Comment 版面设计不是只由文字构成，而是将各图形进行排列组合之后使其充满独创性。用的只是简洁的长方形或圆形，就会变化无穷，所以可以进行多种试验。

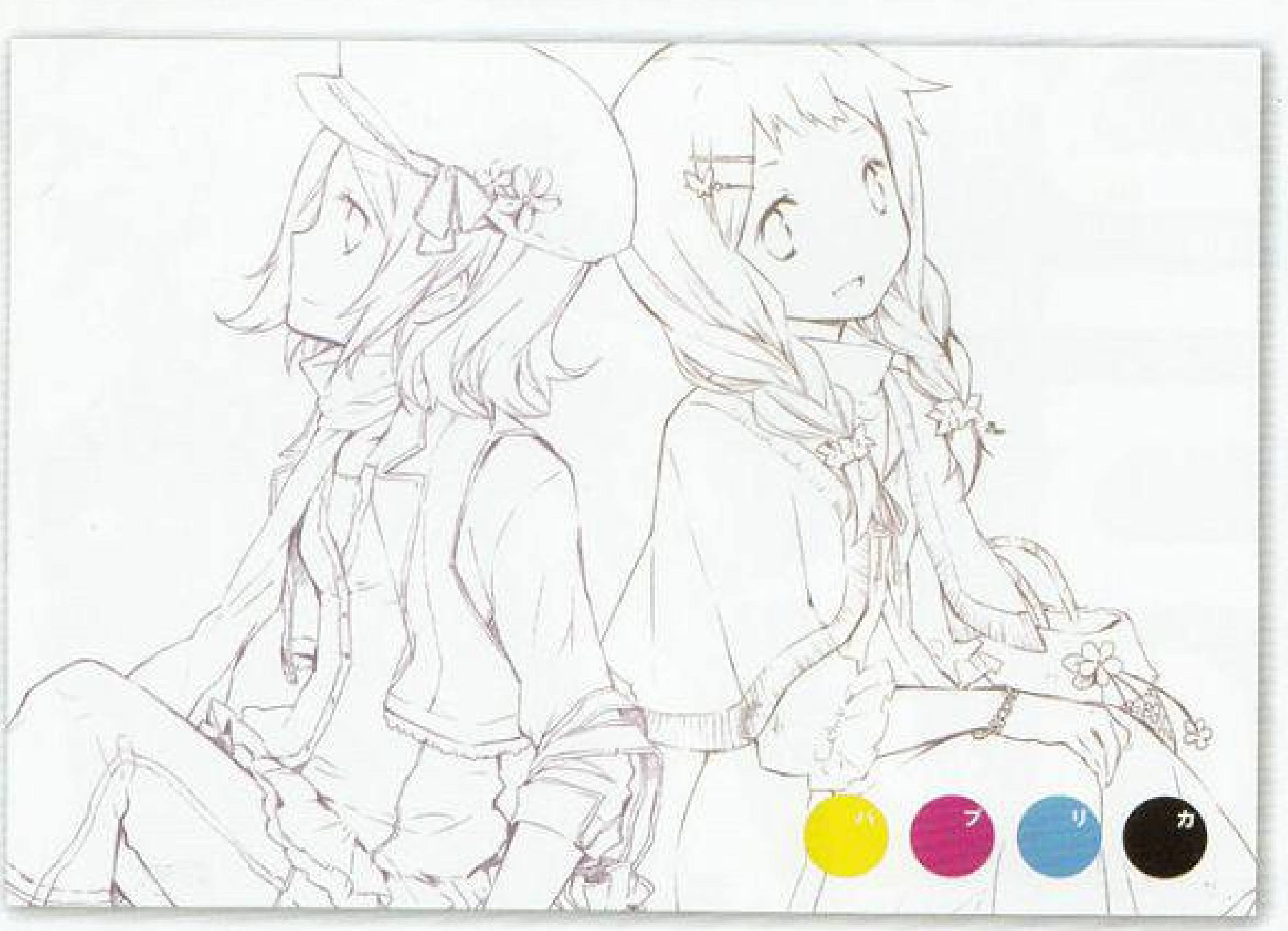


左

将文字进行组合后置于圆角正方形左下方的图例。稍微向一角错开一点，一下子有了耳目一新的感觉。

下

圆形右上方设有小文字的例子。活用线稿的插画中，将CMYK的色彩表进行版面设计后，赋予画面对比感。



做成像是“禁止入内”警示带一样的图例。
可参照《裁剪下角色的部分区域以此增加趣味性》（P.40）中的内容。



Tutorial 06

夜空的制作教程



Materials

此次使用的插画。



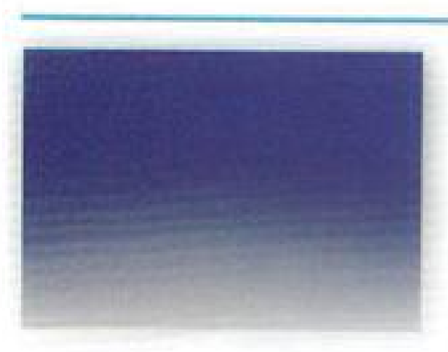
用途 制作壁纸
尺寸 B5（257mm×182mm）
标题 星之古街

Problem

想将白天的插画改为夜空。希望营造一种符合标题“星之古街”的气氛。

Solution

因为有背景和人物两个图层，所以可以分别进行加工处理。将白天变为黑夜，即使用色调修正进行覆盖处理。标题是“星之古街”，所以也含有“有星星降落的街道”的另外一层含义，所以散落了很多星星。标题处也加入了光芒闪烁的效果，这样对比感增强，会更有效果。



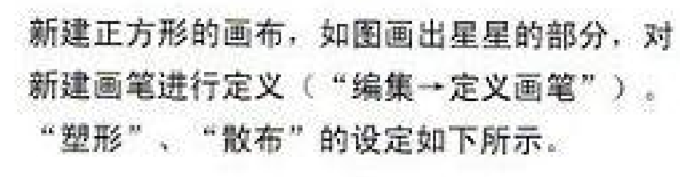


首先将背景改为黑夜，为此需要使用渐变工具制作蓝紫色调。

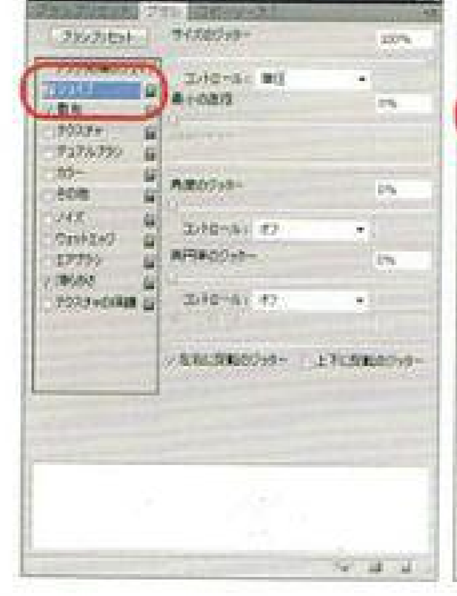


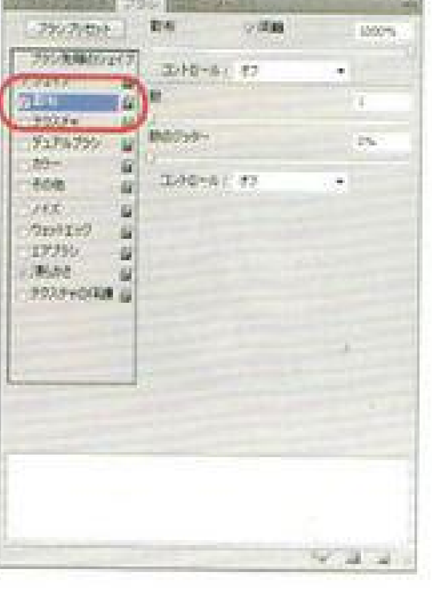
虽然在背景上用图层模式“正片叠底”进行了合并处理，但还是很明亮。

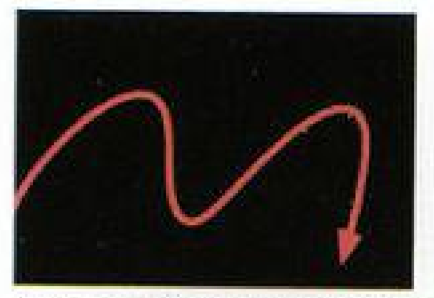
同样的，加入多层渐变，注意整体平衡的同时使天空暗淡下来。



新建正方形的画布，如图画出星星的部分，对新建画笔进行定义（“编集→定义画笔”）。“塑形”、“散布”的设定如下所示。







使用可画出星星散落的画笔，只要像图中红色箭头一样动一动笔尖，就能轻易地画出很多星星。大小和间隔也可以通过笔压等进行调节，所以非常便利。

在背景上画星星。



加入人物。如果就这样不处理的话，相对背景来说就太亮了。



给人物加上阴影，将阴影图层的不透明度调为60%，使其与背景较为协调。

星の古街　星の古街　星の古街

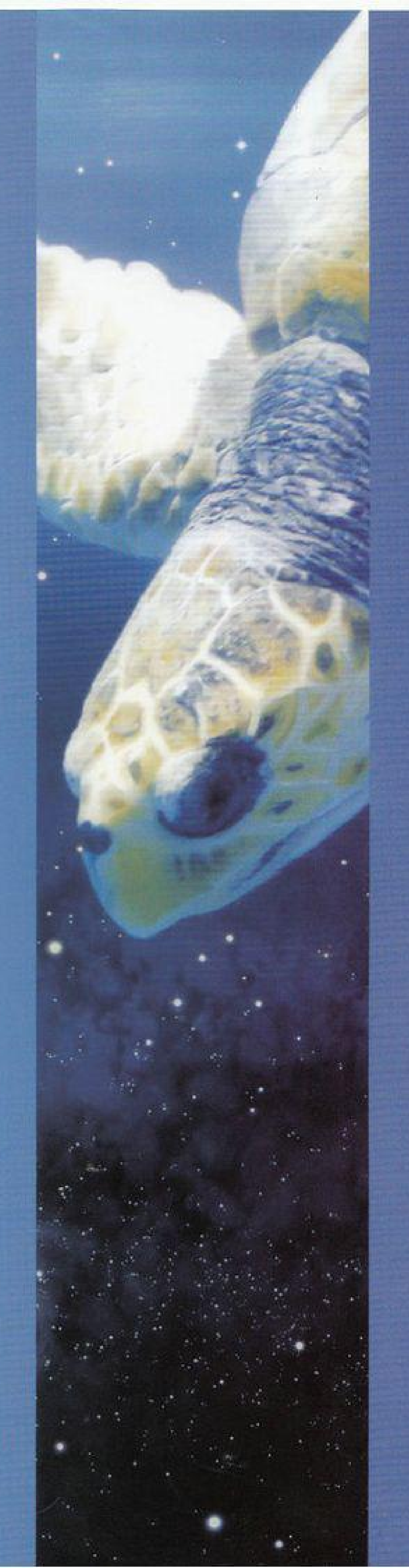


放入标题标识。为了增添闪亮效果，就在图层效果中，将“外发光”用“叠加”进行合并。将闪耀着光芒的星星设计到“星”这个字的左上角，以凸显主题。最后对细致之处的颜色进行调整，即可完成。

Part8

使用文字进行设计

M074 使用大号字体进行版面设计
M075 将画面一分为二给人冲击感
M076 使用大量文字制作的设计
M077 使用样式进行设计
M078 利用设计衬托简单的文字
M079 使用纹理和背景素材
M080 文字数量较多时的排版设计

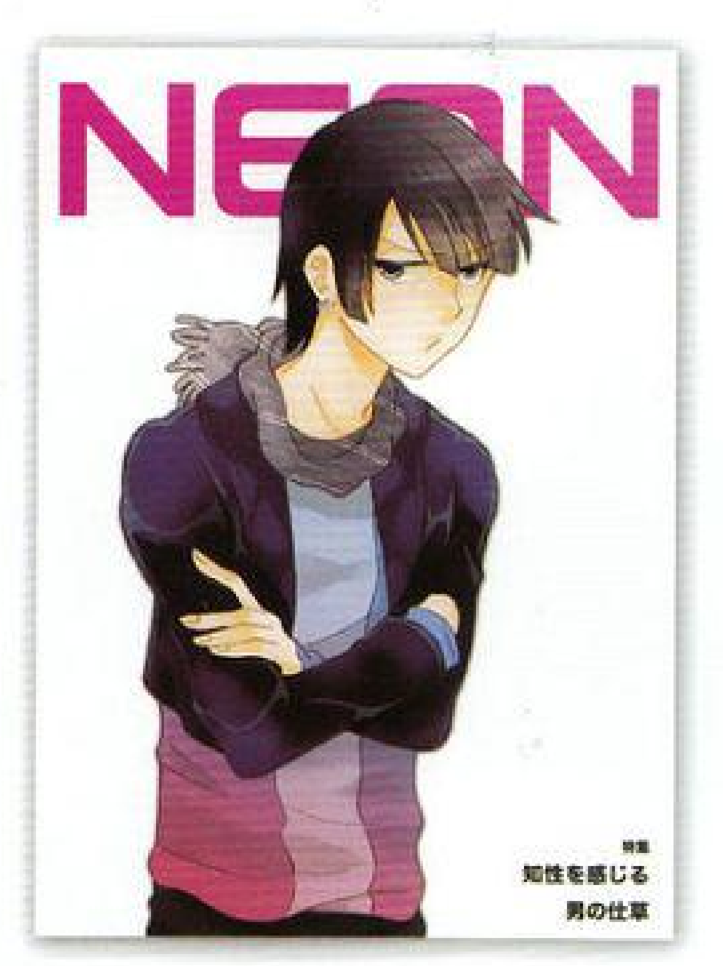


Method 074

利用大文字进行排版设计

难易度 ★★☆☆☆
用途 传单

Comment 将文字当做图形来作成较大的形状，适合选择装饰类或大而有厚重感的字体，如果选择较细的字体要注意考虑配色问题。



左
像杂志封面一样，将文字配置到角色背景之中的例子。

下
使用大号细字体的实例。使用对比度强烈的配色，来强调问题的存在感。





这个设计中，通过数字“1”和英文字母“one”两个方面来进行表现的例子。由于这两个信息属于同一个范畴，所以将它们合并起来作为一个组进行处理的手法也值得借鉴。

Method 075

将画面一分为二给人冲击感

难易度 ★★☆☆☆
用途 名片、传单、小说

Comment 不使用插画的时候，可以使用不同颜色或照片以增加画面冲击力。通过鲜明的对比度以制作出强烈的设计效果。





上
使用木材纹理照片进行设计的例子。木材和白色非常搭配，可以使用在多种场合。

右
以黄色为基调，强调白色和黑色的对比度的实例。类似此类简单的设计，可以通过精心设计字体来表现设计个性。

STARWALKER STUDIO

スカイ・ヴィジョン

SKY VISION

勿忘草の昼下がり／ドラマチック／夏色セレナーデ／
きまぐれバニラビーンズ／内緒のフェアリードロップ／
ロマンチック・ウォリアー／雨上がりの帰り道／
風のサンセット

使用“时尚少年的配色”（p. 75）将颜色分开使用的例子。英文题目使用白色文字，日文片假名题目使用了黑色文字，以增强画面的对比度。

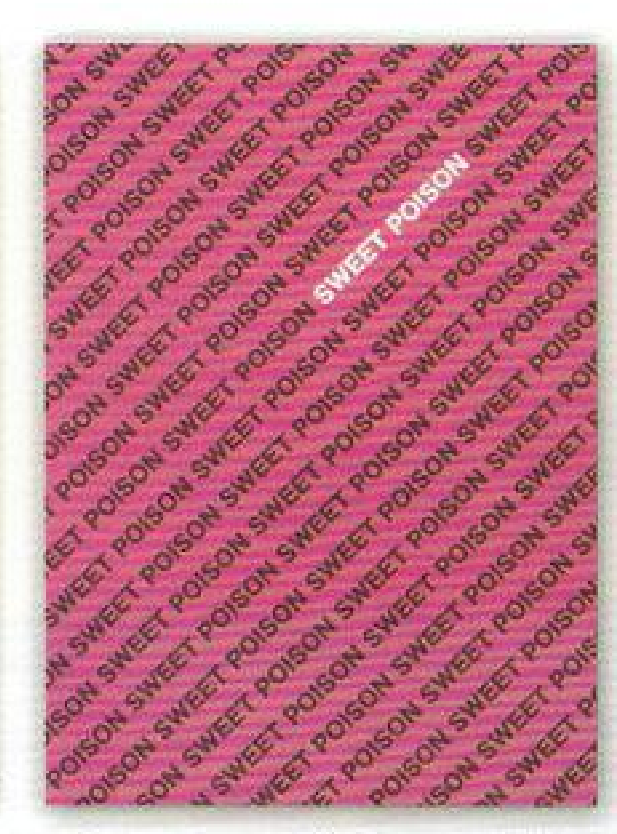
Method 076

使用大量文字制作的设计

难易度 ★★★☆☆
用途 小说

Comment 使用大量文字制作设计模式。通过选择合适的配色，来控制画面的整体氛围。通过调整对比度把需要强调的信息凸显出来。使用"给人印象深刻的配色"（P. 78）对文字进行强调。通过如同花纹般的连续白色文字，将其中的一部分改为黑色，让题目凸显出来。

使用""印象""刺激"的配色"（P. 78）对文字进行强调。通过如同花纹般的连续白色文字，将其中的一部分改为黑色，让题目凸显出来。



使用""甜蜜""美味・新鲜"的配色"（P. 80）制作点心包装纸般的设计实例。



将文字在画面中的比例放至无限大，以加强宣传效果。作者姓名通过红色加以强调。像这样想同时强调书名和作者名的时候，可以通过文字大小和颜色等其他方法来实现。



以直线为基调制作的字体给人机械般的感觉。特别是文字间隔较小的时候，可以给人电子元件的主板般精密的感觉。这幅图又在背景中加入了淡色的渐变，更加强调了画面的数码感觉。

燃える森、消える文字

星野歩

MASQU
ERADE
ATTHE
CASTL
OFTHE

通过加大文字和缩小文字间距来制作富有冲击力的设计画面。上方要确保足够的空间以放入书名和作者名。

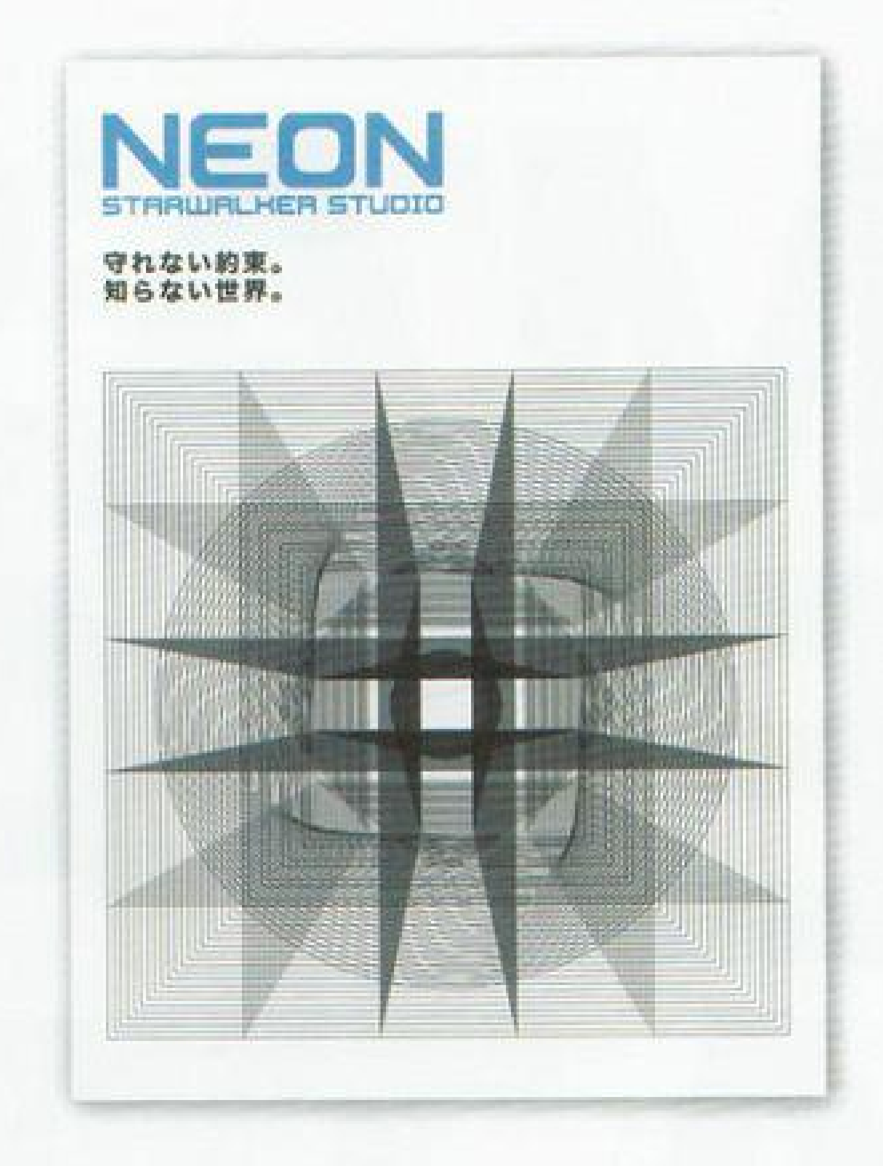
Method 077

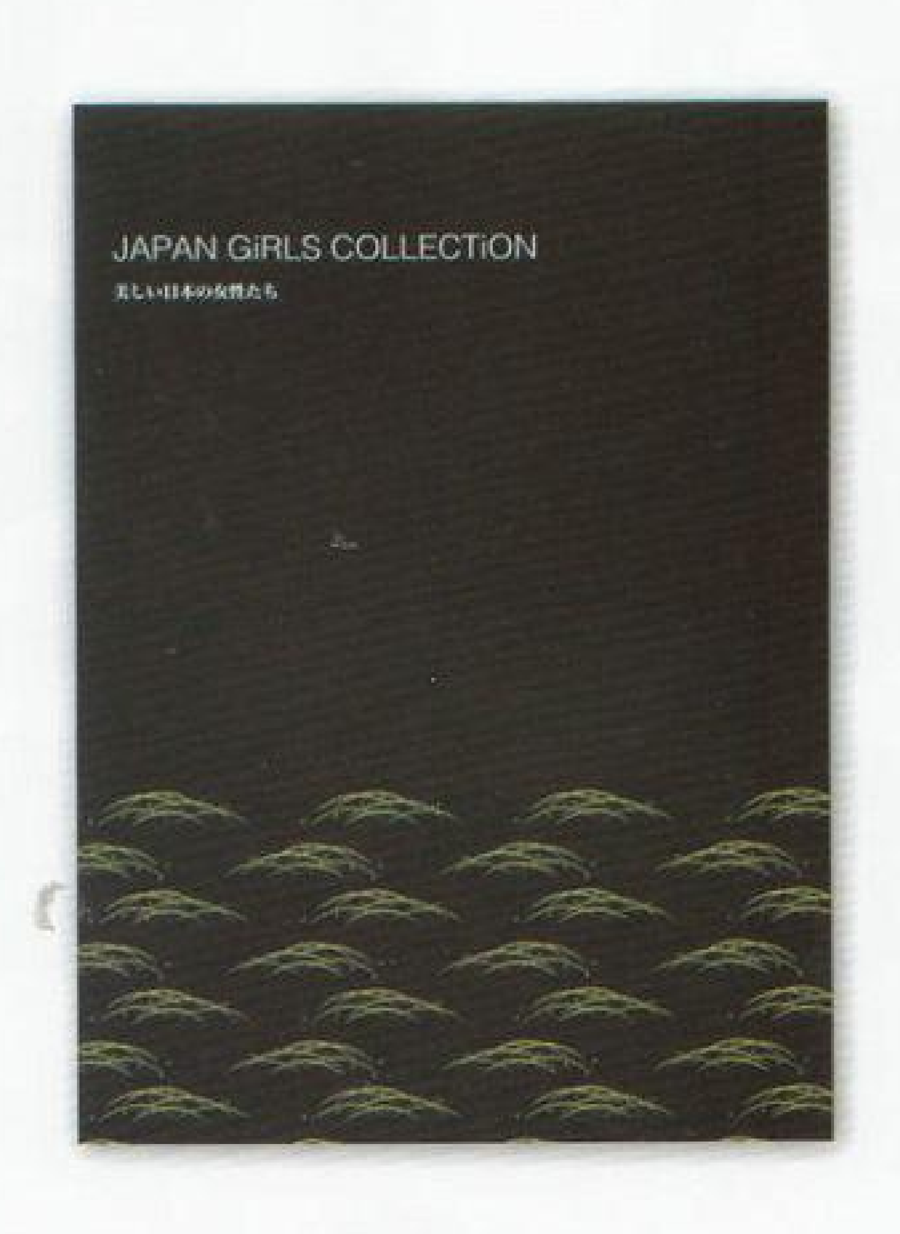
使用样式进行设计

难易度 ★★★★☆
用途 小说、传单

Comment 即使没有插画也可以使用样式来简单地制作出富有冲击力的设计。配色可以影响到画面的整体效果，所以要根据内容进行慎重选择。





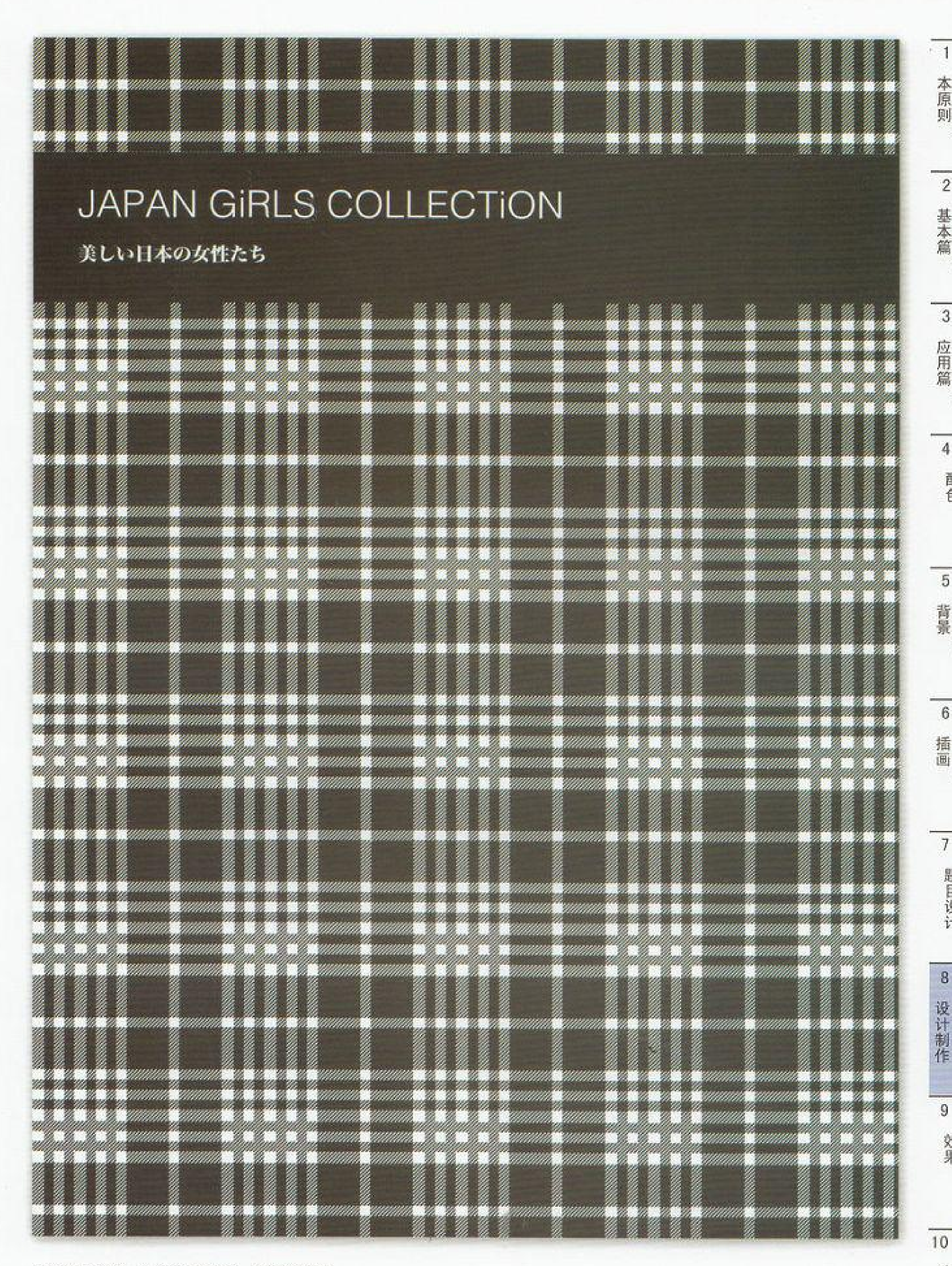


左上
在背景样式之上配置大字体的实例。把横线当做画面样式进行版式设计。

右上
绘制出几何图案，放于画面中心的实例。使用Illustrator中的混合工具，可以轻松绘制出此类几何图案。

Ai

右
根据内容来选择合适的样式非常重要。由于这里的题目是《日本》，因此选择了日式的图案样式。



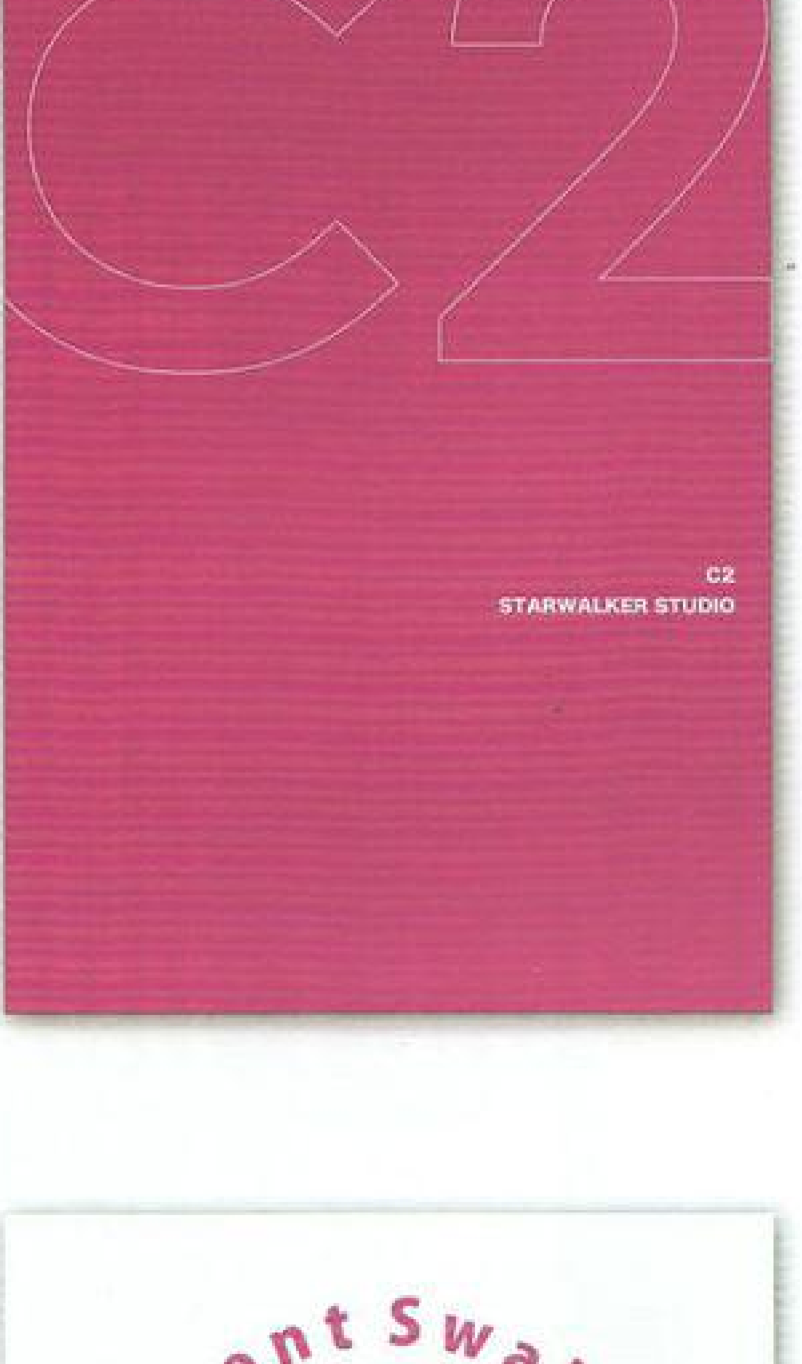
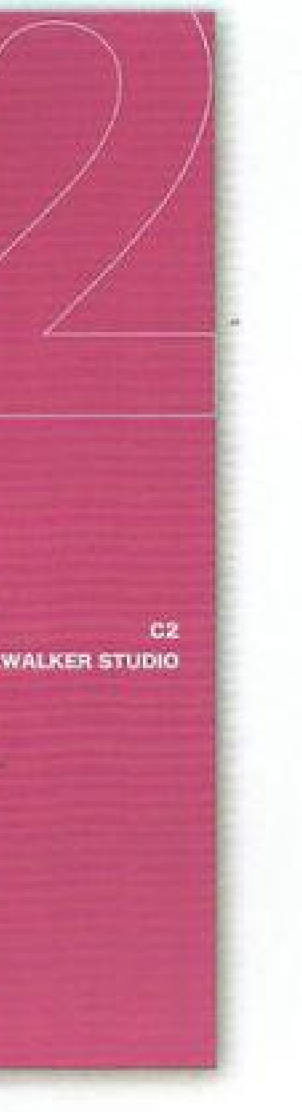
将花纹图案的一部分涂成全黑，将书名置于其中。需要注意的是，需要设定盖过整体图案样式的对比度。

Method 078

利用设计衬托简单的文字

难易度 ★★★☆☆
用途 小说、传单

Comment 使用简单的文字时，尽量选择对比度较强的配色。利用颜色增加画面效果的时候，可以使用特殊颜色以强调与其他设计的差别。





左上
选择““印象”“刺激”的配色”（P. 78）中的粉红色。印刷的时候使用粉红这一特殊颜色额，可以让画面更有魅力。由于整体颜色很生动，所以尽量选择了简单的字体。

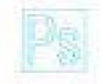
右上
使用较大的字体进行设计时，可以选择装饰类字体进行加工。

左
由于书名为《樱花》，所以综合运用了白色和粉红色。由于画面非常简洁，所以必须选择与内容搭配的配色，不然会让人感觉画面与内容不一致。

Deep Blue

STARWALKER STUDIO

将透明度为20%的圆角长方形进行正片叠底重合，以制作出沉入深海的感觉。读者视线被颜色引导至颜色最深的中央部分，然后将高对比度的白色文字配置于中央部分。



Method 079

使用纹理和背景素材

难易度 ★★★☆☆
用途 小说

Comment 通过照片、纹理、背景素材等，可以在短时间内制作出如同讲述故事般的画面。这里不是将一个素材原封不动的加以使用，而是根据图像和内容将多个素材组合起来以制作出原创效果。



上
将多个种类的岩石纹理进行合成后对颜色加以调整制作而成。为了在数量有限的素材中制作出精致的印象，可以在一定程度上牺牲阅读性，以让读者对内容产生兴趣。



左
将樱花飞舞的背景素材合成后，中央部分留出了放置文字的余白。为了制作出富有时尚感的logo效果，将假名纵向拉伸成接近双长方形（P.6）的形状。



白い季節
II
シロイキセツ



使用了碎纸或玻璃碎片飞舞般的纹理的画面。书名字体使用了明朝体，画面整体给人比较细腻时尚的感觉，所以没有使用阿拉伯数字2，而是使用了罗马数字II。

Method 080

文字数量较多时的排版设计

难易度 ★★★★★
用途 传单

Comment 插画中文字较多的时候，如果不能很好的把握版式设计，就不能很好的传达想要表达的信息。制作的时候不是将文字简单地排列在一起，所以首先使用长方形来确定版式设计后再安排文字的位置。



左

既想让读者看插画内容，又想写入大量文字信息的时候，可以将人物剪切下来进行配置，这样就可以确保文字版式设计的空白。

下

文字信息较多的时候，需要注意三点，即在Part1中说明过的“对比度”、“排列”、“接近”。最好事先将文字内容划分类别再进行排版设计，比不分先后顺序进行排版更容易制作出漂亮的版式。

NIGHT AQUARIUM

Pacific Ocean

[Limited Edition]

UnLimited Questions

真夜中の水族館を、知っていますか？

太平洋――世界で最も大きな海では、生き物の身体も大きいものが多く、中でもジンベエザメは魚類としては世界最大。そしてそこで生活する海の生き物の数も種類も数えきれないほどです。彼らの生活を垣間見れる場所、それが水族館。では、真夜中の水族館は、一体どんな世界が広がっているのでしょう？

「ナイトアクアリウム」は真夜中の水族館を音楽で表現した、深く静かな世界へと誘うイメージアルバム！太平洋編には、悠然と泳ぐジンベエザメや、空を飛んでいるかのようなマンタ、特徴的な頭をもつアカシュモクザメなどが登場します。

ナイトアクアリウムを音楽で体験できる、今までにないコンセプトアルバム！

NIGHT AQUARIUM

UnLimited Questions



STARWALKER STUDIO

from TOKYO

NIGHT AQUARIUM-Pacific Ocean-

NIGHT AQUARIUM-Great Barrier Reef-

starwalkerstudio com

为了将作品与作家的信息进行明确区分，将画面分为上下两部分。其中上半部分又分成了主要插画部分和文字以及其他部分。下半部分被划分在了一个长方形之内。在先确定的版式设计中配置好插画和文字，可以保证画面整体性。

Tutorial 07 系列作品封面的制作教程

Problem

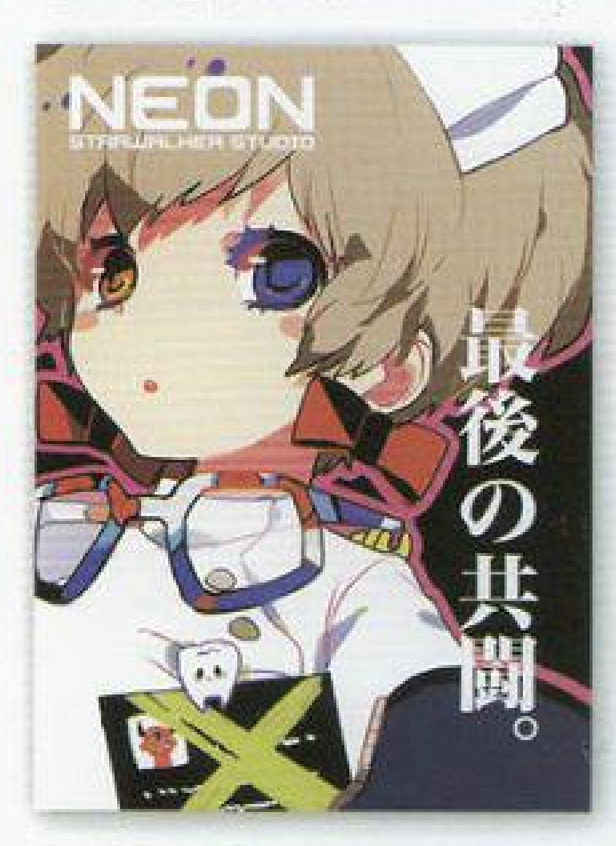
由于是定期发行的书籍，所以希望在较长时期内看上去都有一个统一的感觉。在发行期间，如果有什么新的想法也想再加入进去，因此也需要一定程度上的自由度。

用途　系列作品装帧设计

开本　B5（182mm×257mm）

Solution

由于是系列作品，因此要制作统一的logo。最好使用比较简单的设计，无论用于何种插画都有融合力，而且可以简单地对颜色进行调整，不会造成阅读厌烦。如果logo的位置和形状能够固定，就可以保持画面的统一感。其他要素可以自由调整，根据制作需求来进行改变。



通过配置大字体，让读者对内容产生兴趣。



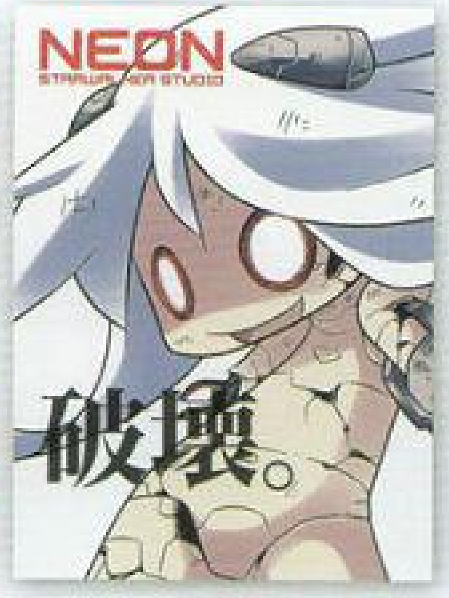
在右下方的空白部位加入文字。



疑问句的配置方法实例。



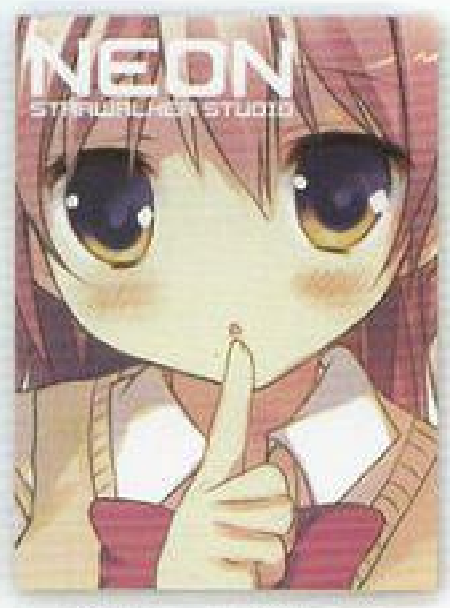
凸显文字的配色方案。



将富有冲击感的单词放大配置。



制作单行本腰封般的感觉。



通过人物特写来营造时尚感。



排列作家的名字。



画面集中于下半部分的例子。



插画部分与文字部分分开的例子。

使用几何图案的例子。

Part8

给插画增加魅力的效果设计

M081 通过投影制作立体感
M082 使用模糊效果增加远近感
M083 追加噪点制作粗糙画质
M084 拼合插画合并为一体
M085 加入镜面效果赋予高级感和透明感
M086 使用内发光表现逆光效果
M087 合并模糊效果图层完成插画制作
M088 使用画笔绘制雪花、树叶和花瓣
M089 绘制照射进来的阳光
M090 碎片飞舞制作梦幻氛围



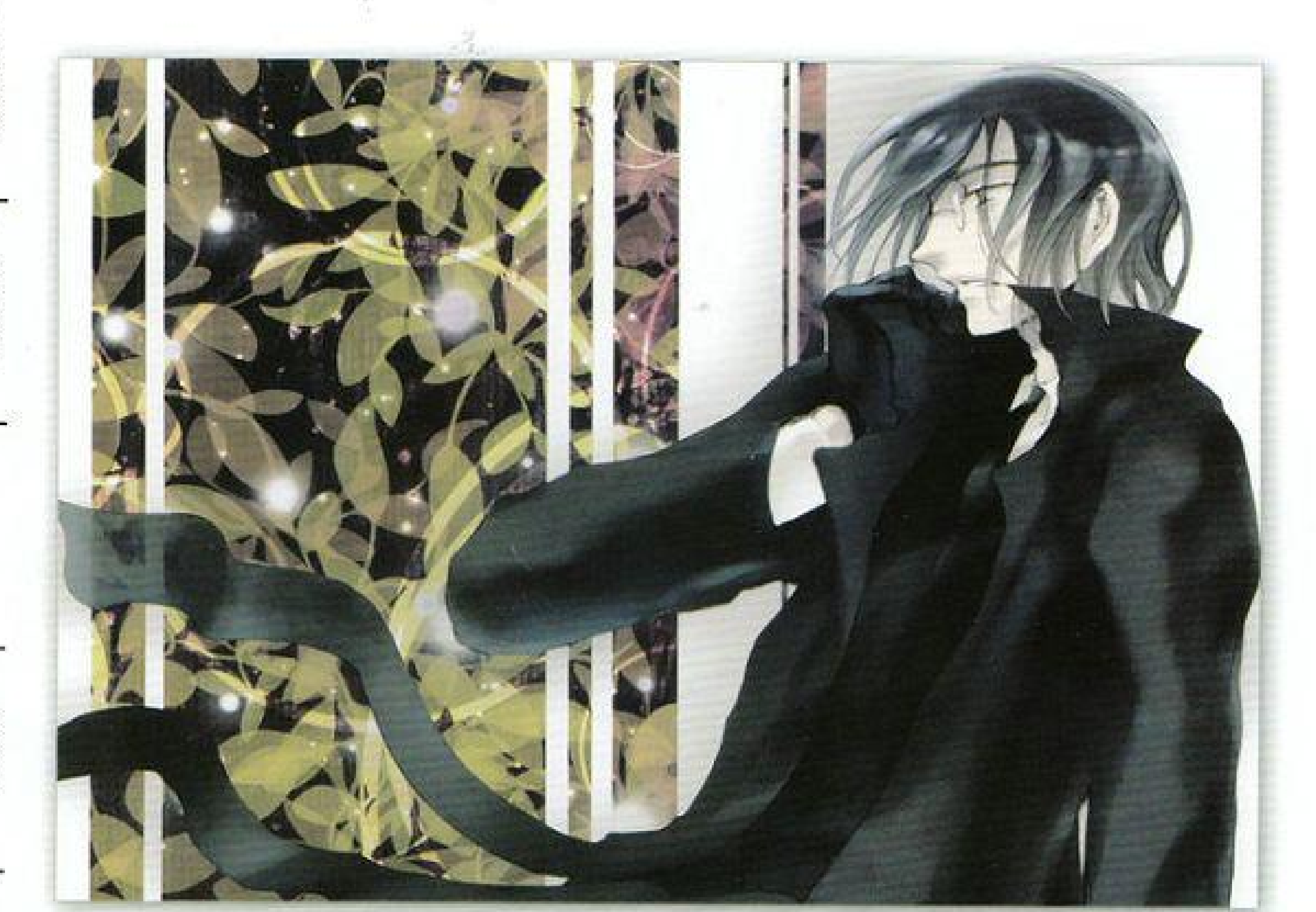
Method 081

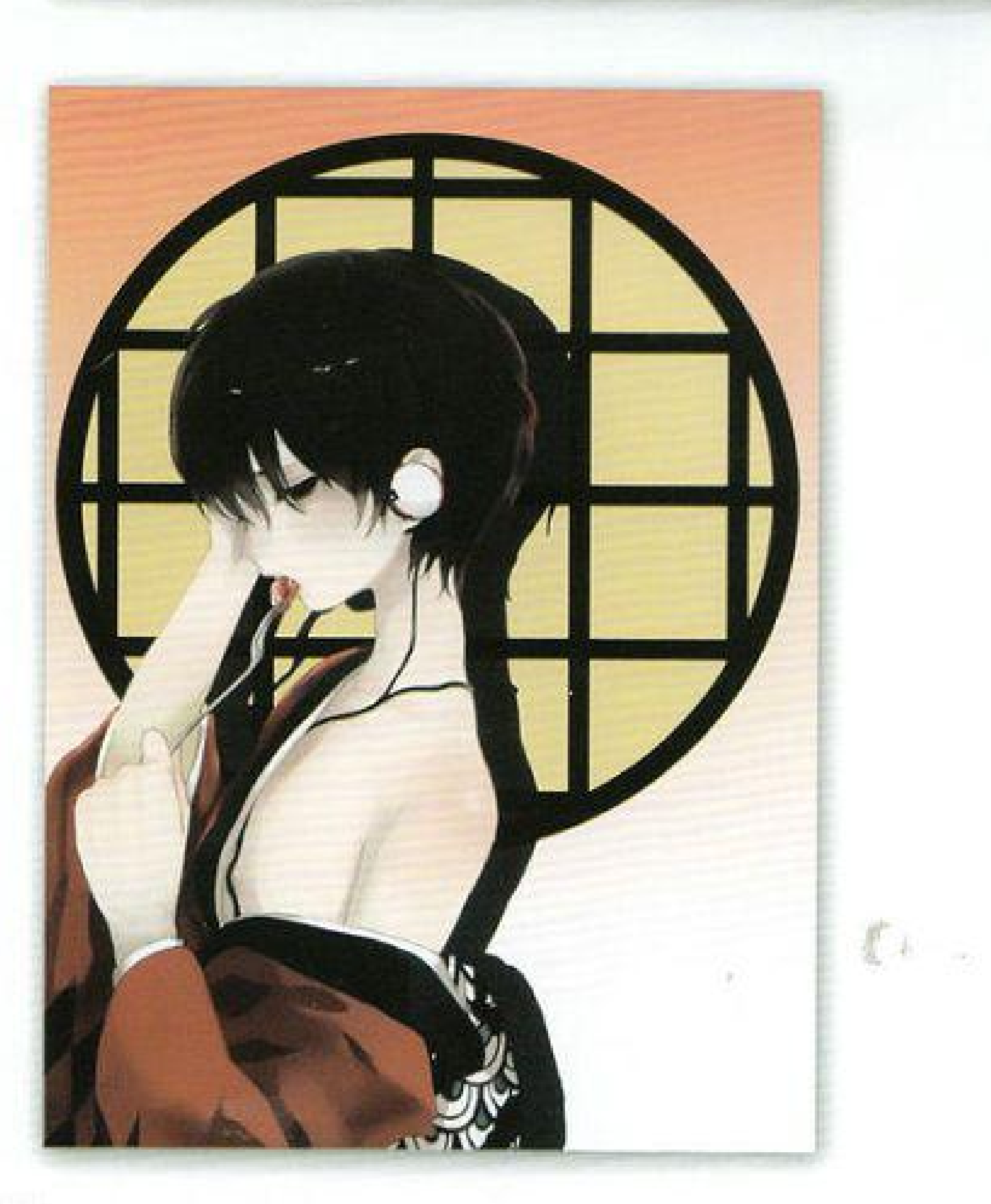
通过投影制作立体感

Ps

难易度 ★★★☆☆
用途 插画、壁纸

Comment "投影"是用于加入阴影的效果，可以轻松地制作出立体感。加入较强的"模糊"效果，就会成为柔和的阴影，加入较弱的"模糊"效果就可以制作出清晰的影子。改变投影颜色，按照普通模式进行合并，就可以简单地得到时尚效果。

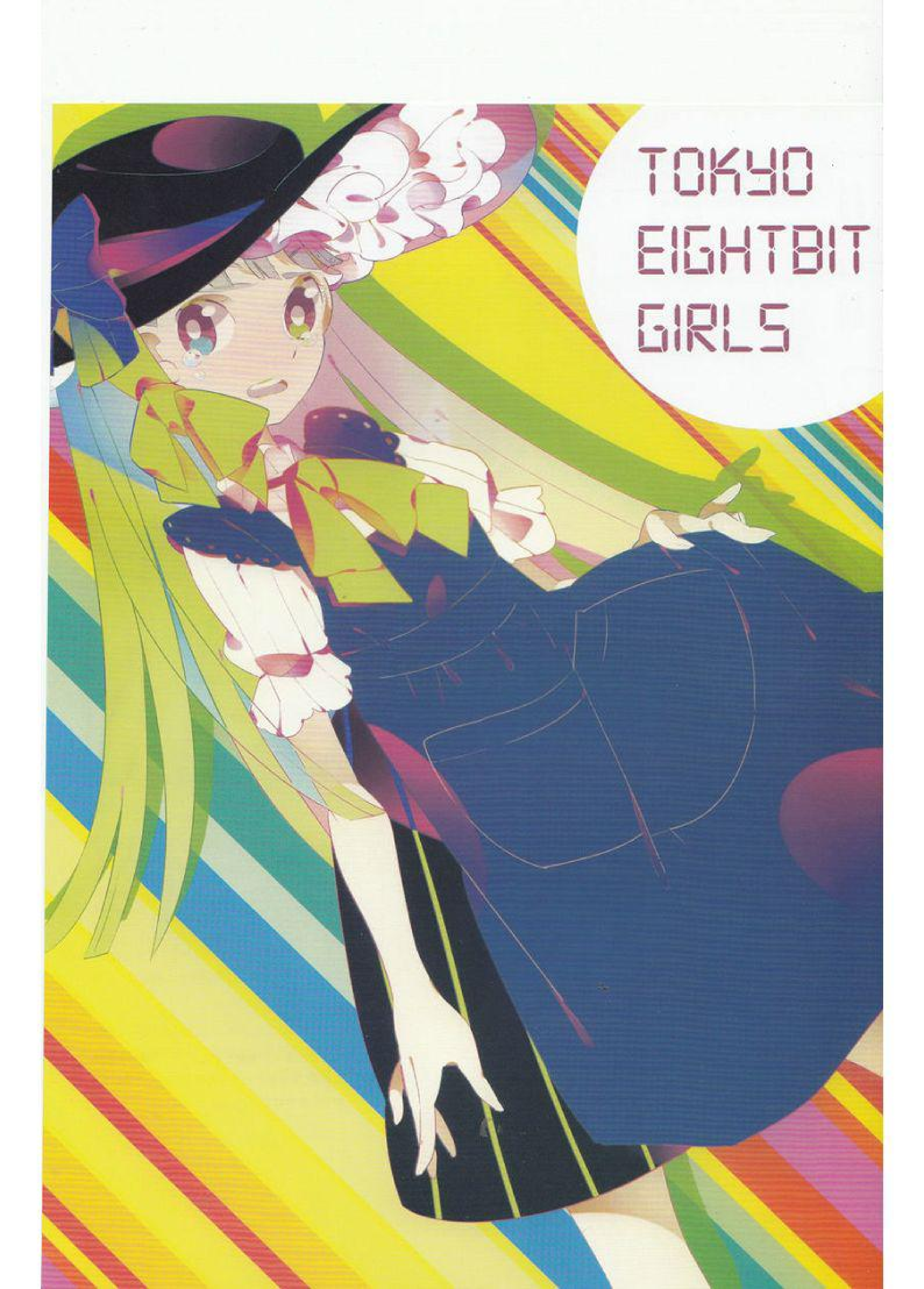




上
加入较强模糊效果的例子。通过柔和的阴影，可以达到静止的立体感效果。

左
为了表现落在窗户上的影子，将模糊效果进行了弱化处理。

右页
富有时尚感的插画，适合加入普通模式的明亮"投影"。一般来说插画中加入的阴影大多采用"正片叠底"模式，合并的时候如果改变模式的话，可以得到各种不同的效果。如果只是加入影子的话，不成称之为真正的阴影。


TOKYO
EIGHTBIT
GIRLS

Method 082

使用模糊效果增加远近感

Ps

难易度 ★★★★☆
用途 插画、壁纸

Comment 通过给近景加入模糊效果，可以说是给画面增加远近效果的一个利器。模糊效果中有“移动模糊”、“高斯模糊”、“放射状模糊”等各种各样的效果，可以根据不同场合来加以运用。



上

给线稿加入模糊效果的例子。这里通过“图层→图层样式→外发光”将画面设定为“正片叠底”模式。“外发光”效果可以让线稿向外侧扩散指定的颜色。想要制作出同样效果的话，可以复制线稿图层后加入“高斯模糊”，让后将这一图层的模式设定为“正片叠底”。

左

在人物的背面和前面加入蕾丝素材的例子。为了增加画面的远近感，给前面的蕾丝加入了模糊效果。



为了强调画面的远近感，将人物配置于较远位置，然后在前景中加入了芒草。给芒草加入较强的“滤镜→高斯模糊”效果，可以制作出特意将焦点偏离的效果。

Method 083

追加噪点制作粗糙画质

Ps

难易度 ★★★★☆
用途 插画

Comment 通过特意加入噪点，可以控制画面的粗糙程度。Photoshop中可以通过“滤镜→噪点→加入噪点”实现这一效果。尤其是动画上色中，使用这一效果可以增加与原插画的对比度。



点击“滤镜→噪点→添加噪点”。然后给画板的4个角加入泛黄色的渐变，以增强画面的复古风格。



给动画上色（对阴影部分进行简单处理的上色法）插画加入噪点，来制作出类似电视画面般的图像。边缘部分图案合并一层淡淡的“正片叠底”图层，再现出电视边缘效果。近前部分配置不加入噪点的插画，以增加画面的对比度。通过前后图像的对比，可以让画面看上去更加漂亮。

右页
加入噪点的动画上色给画面增加了数码感觉。为了强调这一效果，可以将随机的数字排列不透明图层改变绘画模式进行合并。这里使用的是“叠加”模式。



Method 084

拼合插画合并为一体

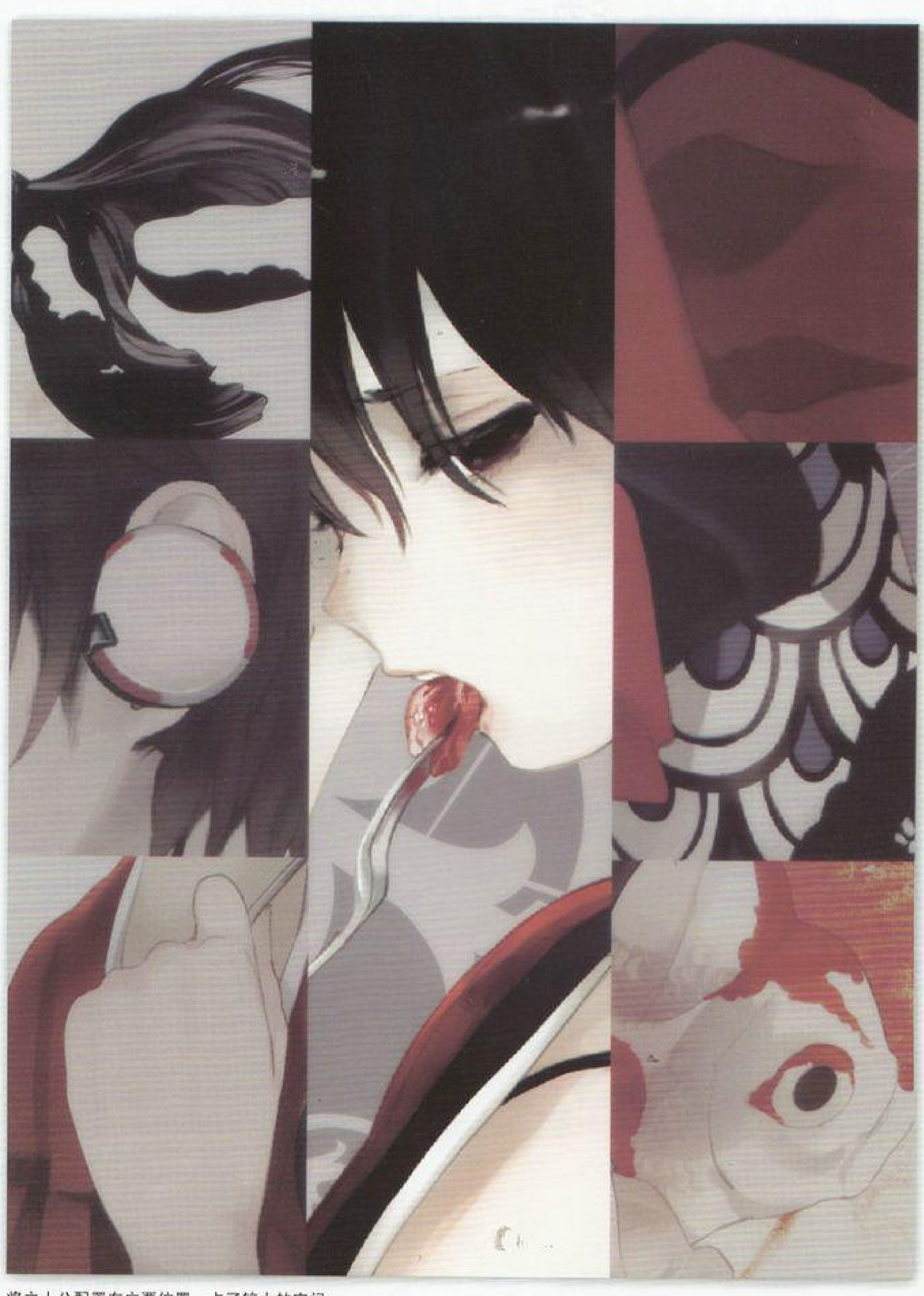
难易度 ★★★★★
用途 插画

Comment 将一张或多张插画拼合起来进行编辑，为了吸引读者的兴趣，将面部和手等表现人物感情的部分剪切出来，然后在背景中加入若干部分，以增加对比度。



通过渐变效果进行拼合的例子。通过大小对比来加入对比度。

按照三分割法进行拼合的例子。背景也通过拼合制作而成，来给画面加入远近效果。



将主人公配置在主要位置，占了较大的空间，
调整成与其他部分不同的亮度来强调对比度。

Method 085

加入镜面效果赋予高级感和透明感

难易度 ★★★★☆
用途 插画、壁纸

Comment 使用渐变效果可以很好地给画面加入透明感。例如，绘制出人物反射在地板或墙壁上的影子，可以给画面加入奢华感觉。



左
人的影子倒映在水边的画面。背景中加入了圆形图案，更直接地表现出水的感觉。

右页
出了地板之外，还可以绘制反射在墙壁上的倒影。镜子中的图像也可以使用同样的方法进行制作。

下
通过对比度高的白色和黑色给画面加入镜面效果的例子。可以表现出钢琴等奢华效果。同样，使用这一方法还可以加入文字的倒影。

Clavicembalo col piano e forte



Method 086

使用内发光表现逆光效果

Ps

难易度 ★☆☆☆☆
用途 插画、海报、壁纸

Comment 逆光效果时可以给画面增加迫力的手法。绘制完人物后，给合并后的图层加入"图层→样式→内发光"效果，来表现内侧的光线。图层模式可以根据具体情况，从"叠加"、"滤色"、"柔光"中加以选择。




给背景中的窗户加入"图层→样式→外发光"效果，将模式设定为"滤色"让光线扩散。另一方面，给人物整体加入阴影，使用"内发光"效果给内侧加入光线。这样就可以简单地制作出逆光效果。



通过"图层→样式→内发光"给内侧加入光线，然后再加入碎片飞舞的效果。碎片部分也通过加入"外发光"效果让其看上去闪闪发光。图层的绘画模式使用"叠加"。

右页
使用"内发光"给画面加入少许逆光感觉。由于人物本身没有阴影，需要加入淡淡的阴影。然后从头发抽取粉红色，在背景中加入薄薄的一层。抛开"光线＝白色"这一先入为主的观念，给画面加入少许的颜色，就可以大大扩展画面的表现幅度。



Method 087

合并模糊效果图层完成插画制作



难易度 ★★★★☆
用途 插画、海报

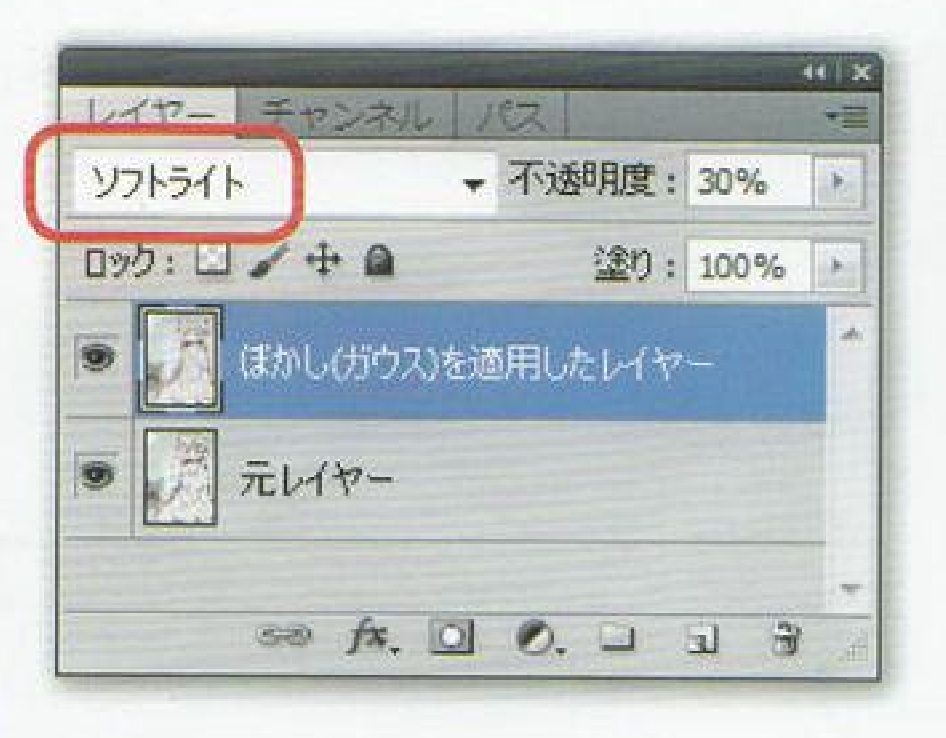
Comment 将绘制完成的插画合并，复制图层后加入"高斯模糊"效果，将这一图层的绘画模式设定为"柔光"，透明度设为40-50%左右进行合并，就可以给画面加入一种背水淋湿的效果。



合并"高斯模糊"图层前的样子



合并"高斯模糊"图层后的样子



图层模式的详细参数(柔光)

右页
给画面整体合并加入模糊效果图层后的样子，这次的透明度设定为了30%。


Charlotte

Method 088

使用画笔绘制雪花、树叶和花瓣

难易度 ★★★★★
用途 插画

Comment 有物体在空中飞舞的效果一般都可以让插画看上去很有梦幻色彩。如果一个一个进行绘制的话，会花费很多时间。使用自定义画笔就可以在短时间内进行绘制。



樱花花瓣飞舞的例子，给近前方的花瓣加入“滤镜→高斯模糊”效果以强调远近感。



树叶飞舞的例子。考虑风的方向给树叶制作飞舞效果。

右页
雪花飞舞的例子。自内向外共使用了5个图层来给画面制作远近感。将内侧的透明度调低，中间部分稍稍清晰，近前方使用“叠加”模式进行合并，然后加入“滤镜→高斯模糊”效果。



Method 089

绘制照射进来的阳光

Ps

难易度 ★★★★★
用途 插画

Comment 接下来绘制黑暗中照射进来的光线。巧妙使用图层样式和“滤镜→高斯模糊”，就可以在短时间内绘制出富有魅力的光线。通过合并过个带状光想，就可以同时表现出纵深感和黑暗中的淡淡光线。如果能绘制出空中飞舞的碎片的反射光，画面就会更加逼真。



1　背景色。淡淡的渐变效果背景中，用画笔绘制树叶飞舞的形状。然后绘制光线自右上方照射进来的样子。



2　制作倾斜的长方形选择范围，使用渐变工具绘制光线。加入“滤镜→高斯模糊”效果，图层的绘画模式设定为“叠加”。



3　按照同样方法在稍微偏开的部位，绘制若干个光线。



4　光线照在飞舞的碎片上被反射开来。使用画笔，仅在光线照射到的部分绘制碎片。



5 确定人物位置即可完成。



Method 090

碎片飞舞制作梦幻氛围



难易度 ★★★★★
用途 插画

Comment 通过飞舞的碎片，可以绘制出充满幻想的不同世界的氛围。此外，再加入光线反射效果的话，就可以给画面灿烂夺目的印象。

A
将碎片绘制成白色，加入“外发光”效果，模式设定为“叠加”，颜色选择“白色”，就可以制作出星光闪闪的效果。

B
给碎片的图层加入“外发光”效果，模式设定为“正片叠底”，透明度设定为20%，颜色选择“黑色”，可以制作出飞舞般的动感。

C
复制碎片的图层，加入角度为45度的“移动模糊”效果。然后用“正片叠底”模式进行合并，就可以绘制出在风中飘舞的残像。

B



C



A





Tutorial 08

利用Photoshop绘制碎片的方法



Materials

这次使用的插画。

用途： 插画集的封面

开本：B5（182mm×257mm）



Problem

想要绘制出充满幻想色彩而又有时尚感觉的画面。

Solution

通过自定义画笔来绘制碎片飞舞的效果。调整碎片的大小，加入模糊效果来增加画面远近感。为了表现人物的迫力，在进行版式设计时使用了占画面比例较大的设计。





设定画笔。首先为了绘制碎片，将画笔定义为左图中的形状（原来是用于绘制树叶的画笔）。







使用这一画笔，按照红线所示轨迹进行绘制，即可得到左图的效果。连续绘制，给画面留下少许空间。



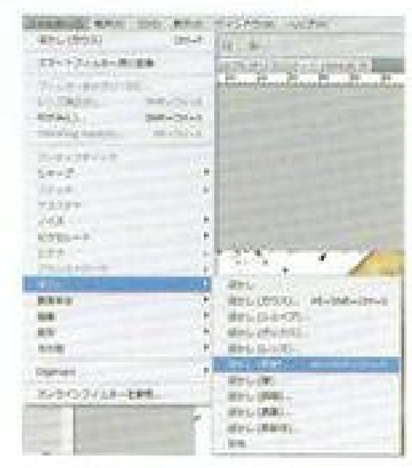


然后使用“选择”→“区域”来选择黑色部分并删除。这样原来没有绘制到的白色就会显示出来，然后锁定透明度，用黑色进行填充。



碎片的绘制完成。





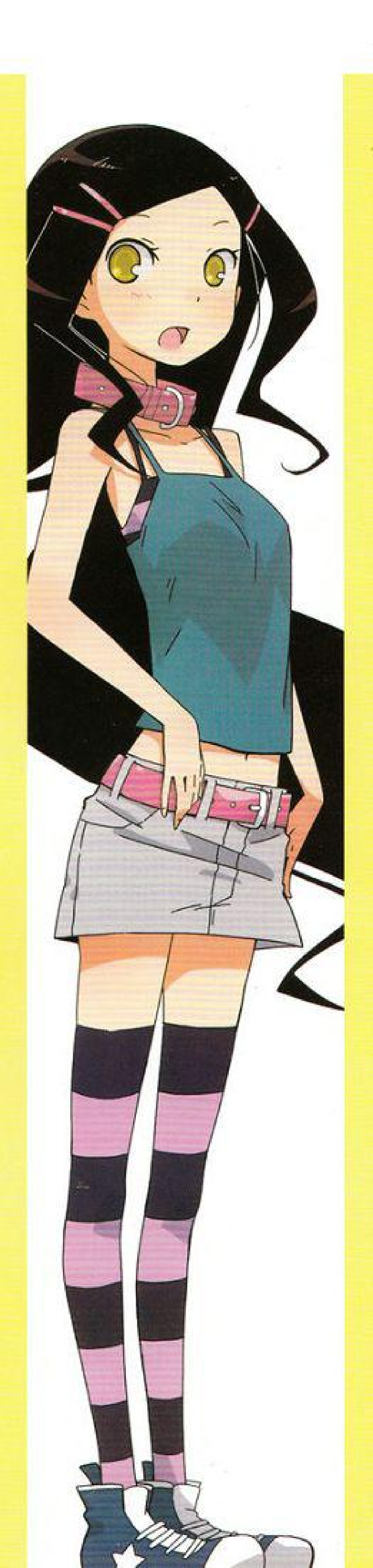


复制碎片的图层，扩大后放置于人物的上方。使用“滤镜→模糊→移动模糊”功能来对角度和距离进行调整，绘制出碎片在风中飘舞的样子。最后将所有图层合并，加入“图层→样式→内发光”效果，具体参数参考左图中的数值。这样就给画面内侧加入了阴影。左上图为完成图。

Part10

节省时间与工夫的设计

M091 活用草图的设计：白底
M092 活用草图的设计：黑底/彩色
M093 活用线稿的设计：改变线条颜色
M094 活用线稿的设计：在版面设计上下功夫
M095 通过简洁的分开涂色营造透明感
M096 用配色赋予图画冲击感
M097 活用花边素材进行装饰
M098 通过轮廓来表现设计的生动
M099 通过纹理节省时间
M100 对照片进行加工后在插画中合成



活用草图的设计：白底

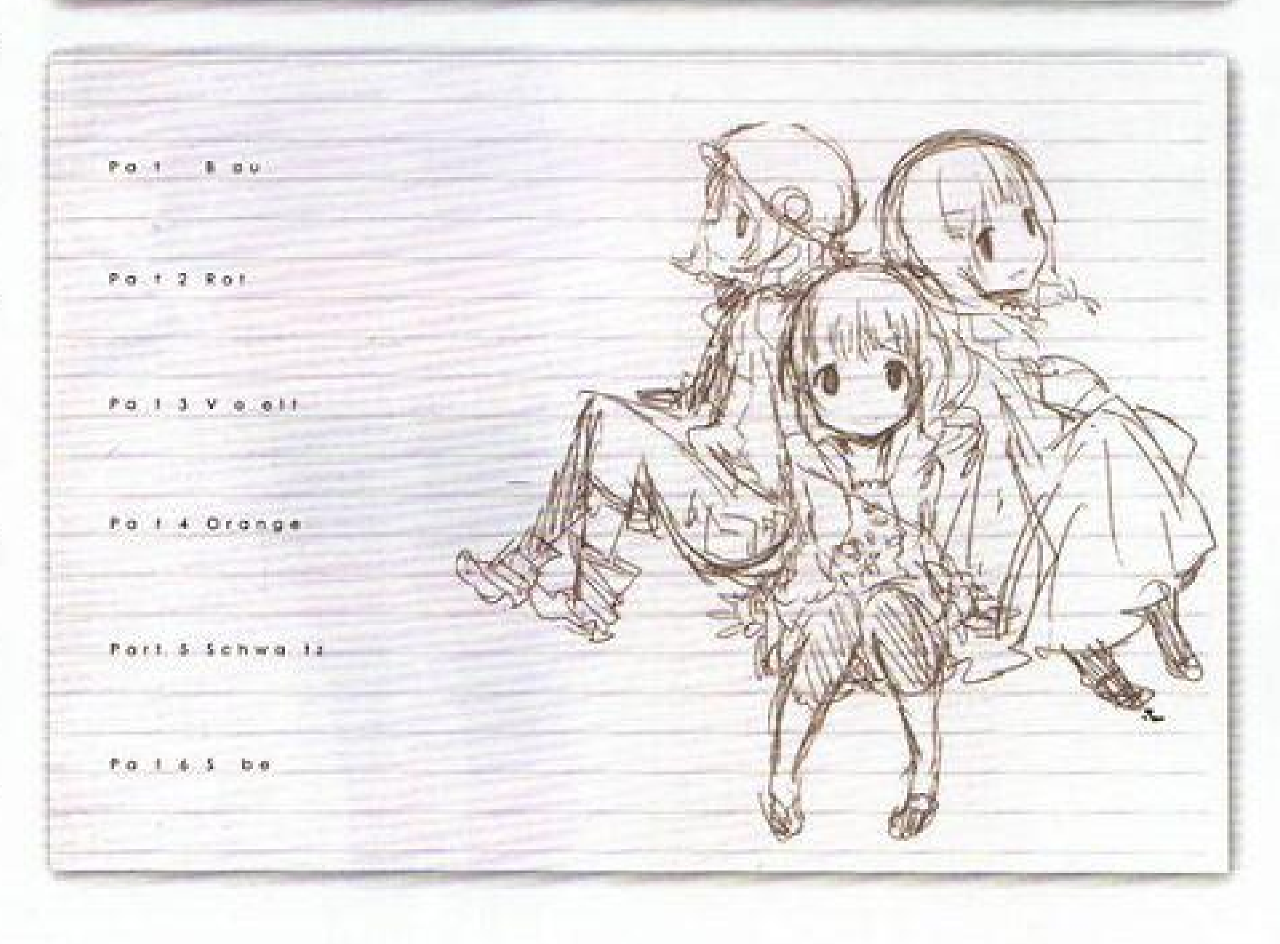


难易度 ★★☆☆☆
用途 插画、封面

Comment 有时候会有因为来不及而跳过线稿的步骤。在这里向大家介绍一下活用草图的设计。选择合适的字体后使用纹理即可短时间内完成作品

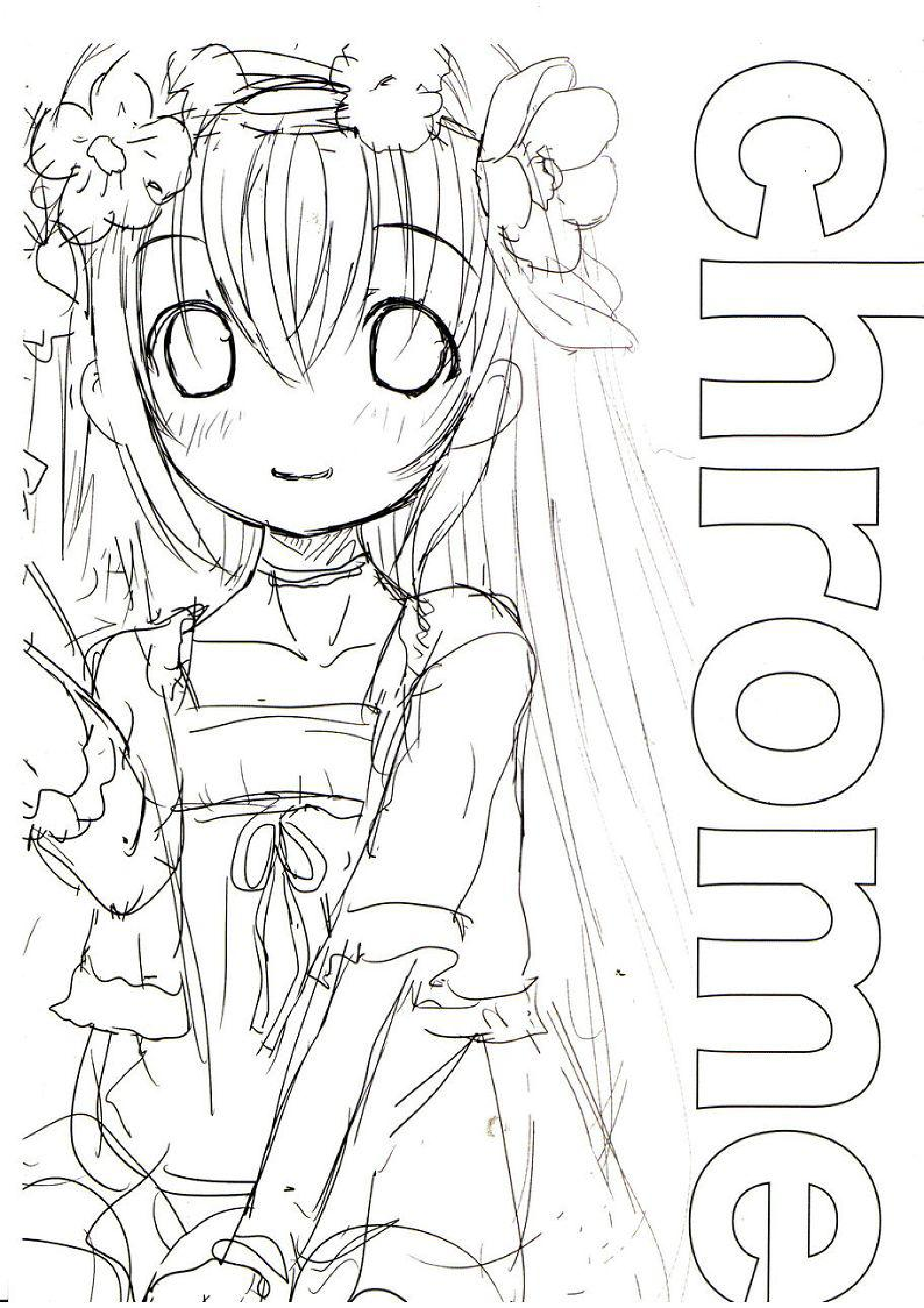


扫描后的纸张分割处如若很明显，用橡皮擦工具仅将该部分擦除，或使用渐变工具加入与背景颜色相同的图层蒙版。铅笔线条比黑色更明亮，所以将字体的不透明度降低，颜色的调合是关键。在这里使用的是不透明度为40%的墨。



在将笔记本扫描后的纹理上加入草图，进行像涂鸦本一样的设计。消除掉草图白色的最简单的方法就是，将图层的绘画模式进行“正片叠底”处理。

右页：
将草图扩大后进行配置，整体上颜色都变淡了。在这里，使用较细字体或较粗字体的轮廓之后，进行简单整理的话会好一些。

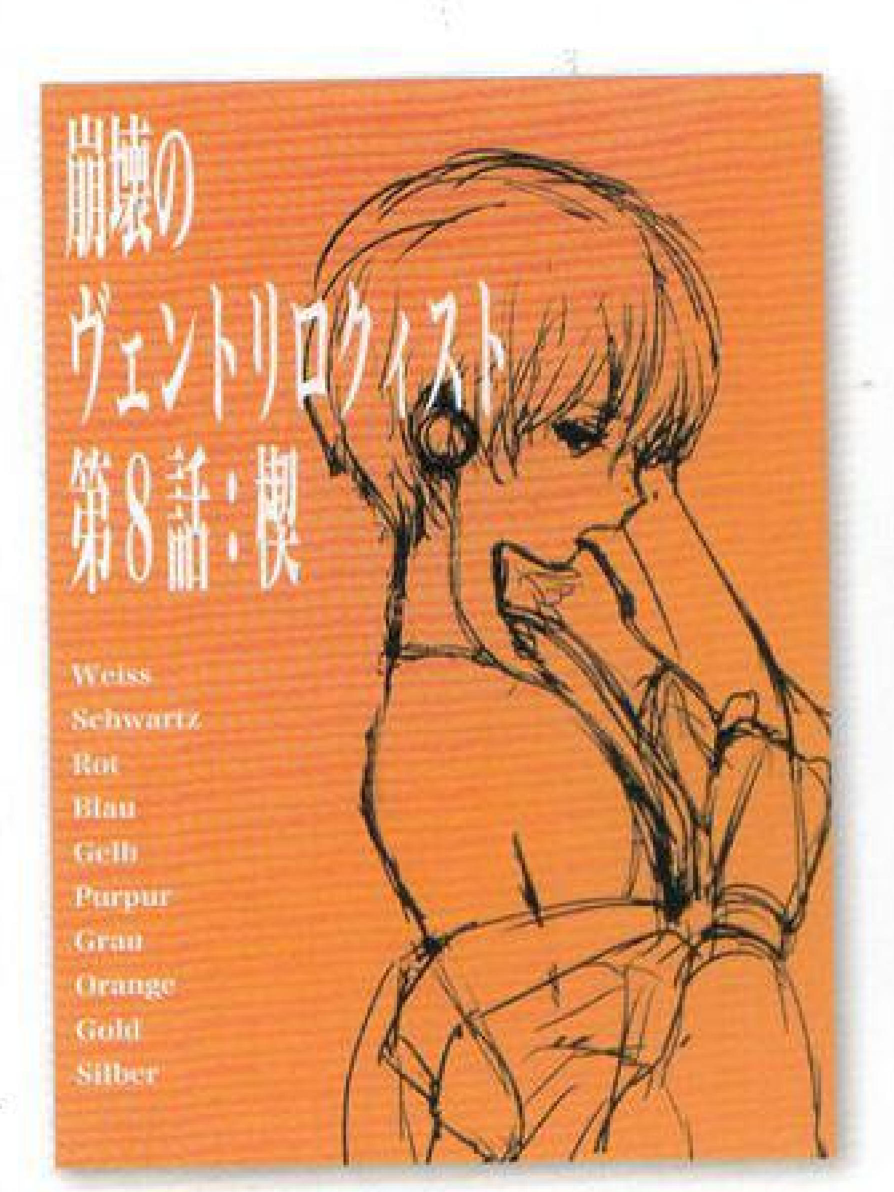

chrome

活用草图的设计：黑底/彩色

Method 092

难易度 ★★★☆☆
用途 插画

Comment 将草图颜色变成白色，仅靠这一处理就能够让图画给人一点下了功夫的感觉。另外，可以通过强调插画草图的粗线条效果，让字体散发更迷人的魅力。



通过扩大草图强调粗线条效果。使用““印象”“刺激”的配色”（P. 78）加强对比度。字体使用日语明朝字体，与草图的粗线条效果进行对比后，看起来会很漂亮。



试着制作如动漫剧本般的版面设计。将插画放置于中央部分，多留出一些余白，营造一种高品位、静谧的气氛。文字和插画汇集于中央部分，给人一种稍微格式化的感觉。



这是““印象”“刺激”的配色”（P. 78）使用的案例。线稿为黑色，文本是白色，制造出冲击感。



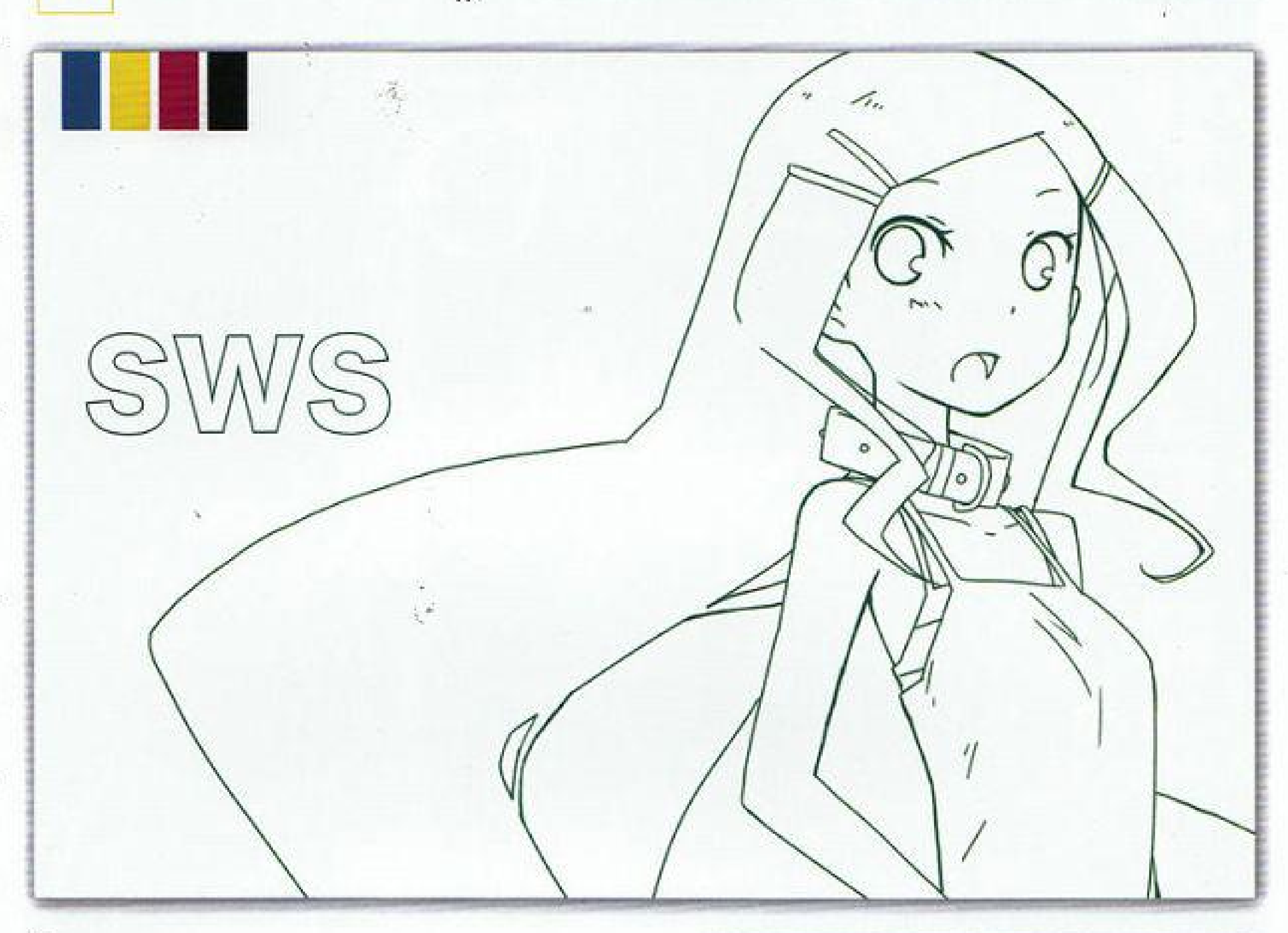
针对草图的粗线条效果，将文字间隔稍微扩大一点，字体就看起来非常漂亮了。这里使用Century Gothic。

Method 093

活用线稿的设计：改变线条颜色

难易度 ★★☆☆☆
用途　插画

Comment 即便没有上色的时间，仅靠改变线稿颜色就能够让图画散发魅力。考虑一下没有基础上色的部分和画布的颜色面积变少的情况，字体及背景样式也处理成单一且有透明感会更好。



上：
用绿色处理线稿，占的篇幅要多一些。字体使用轮廓线，不要让它们看起来很显眼。作为重点，在左上方加入CMYK的色标图。

右：
这是在线稿上用背景样式的案例。在线稿部分制作蒙版，注意背景不要透出来。





这是根据人物来变换线稿颜色的案例。决定了整体的印象颜色后，凸显个性就比较方便了。只是一个小小的不同，赋予给插图的印象就会一下子发生变化。这里在人物之上设计上斜体文字，给画面整体加入动感。

Method 094

活用线稿的设计：在版面设计上下功夫

难易度 ★★★☆☆
用途　插图

Comment　设计时最重要的是，勿忘自己的目的也就是你“想要展示什么”。在此基础上考虑加入怎样的版面设计以及如何配色等。



上

在该图例中，红色是重点，将其设计成多个点的样式。人物若隐若现的效果营造出一种神秘气氛。

左

该图例的目的是，在线稿中更突显题目。大字、斜体效果一下子就能吸引到读者的眼睛。表示是第几卷的数字要进行大小和线条粗细的调整，以能够和人物线稿密度一致。颜色按照题目＞数字＞线稿的顺序逐渐变淡，这一点也非常引人注意。



该图例中画面的大篇幅是人物的特写，通过这样的处理强烈地传达了某种情感。以“portfolio（=个人作品集）”为题，这本书直接表达出了人物的内心。

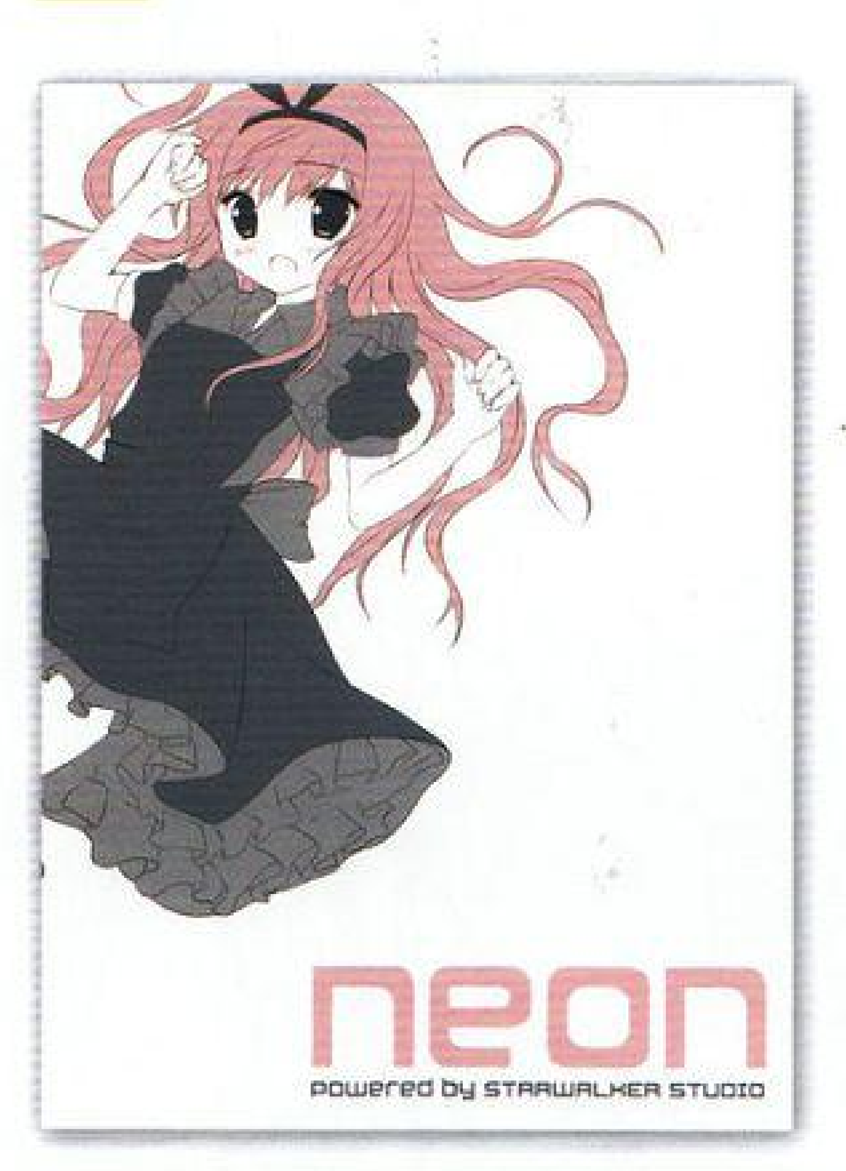
Method 095

通过简洁的分开涂色营造透明感

Ps

难易度 ★★★★☆
用途 插画

Comment 进行最小程度的分开涂色，在灰阶中加入单色，制作有透明感的插画。背景方面，结合插画颜色面积较少的或者有纹理感的比较合适。



左：
该图例中，是将头发和衣服分开上色的。没时间的时候，可以考虑只进行预上色后就拿来进行设计的方法。

下：
一旦完成上色后，将插画设为灰阶，用单色上色。想要使用单色印刷时，这是很方便的方法。



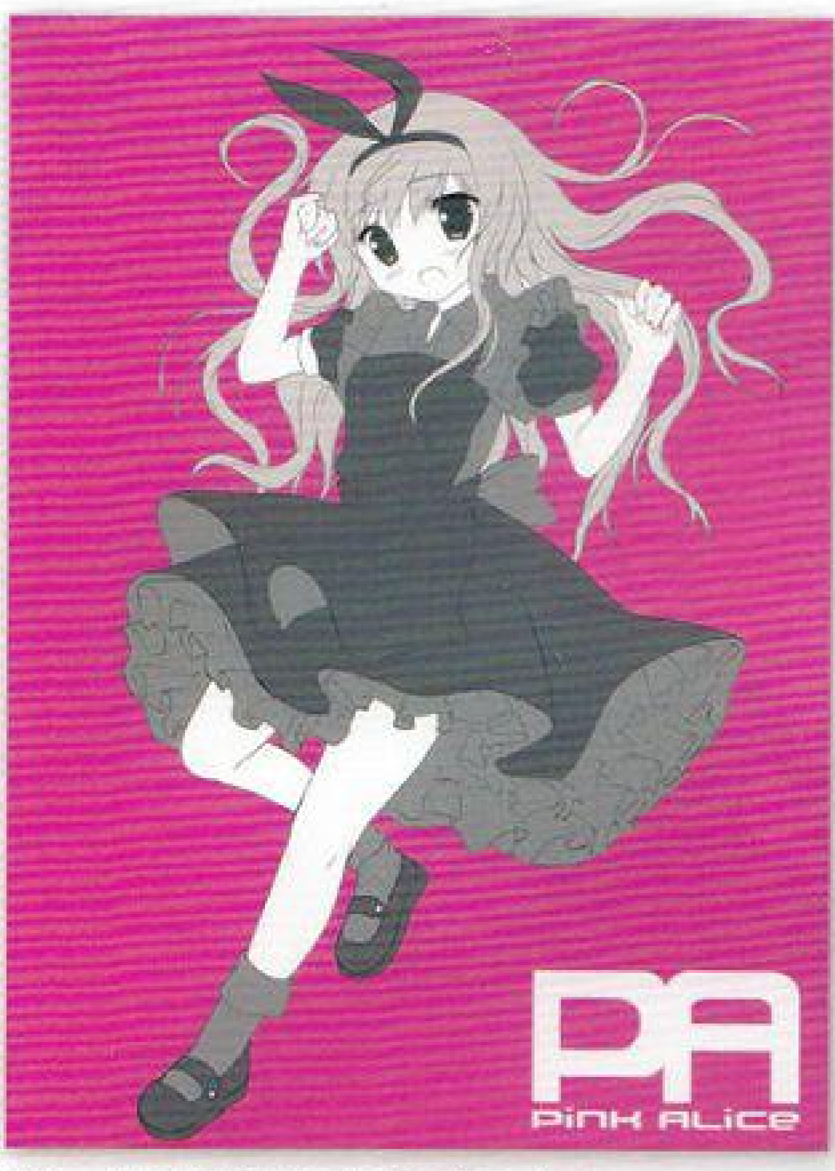
这是使用““印象”“刺激”的配色”（P. 78）进行线稿分开上色的案例。有纹理感的飞尘背景让插图栩栩如生。

Method 096

用配色赋予图画冲击感

难易度 ★☆☆☆☆
用途 插画、海报

Comment 没有时间描绘背景时，就使用基础上色。这个时候希望注意的是配色方面。考虑想要传达怎样的印象，然后选择合适的颜色。这里使用令人印象深刻的配色，试着做出引人注目的插画。



用单一的上色让插图更为引人注目。粉色从远处看也很醒目，所以能够吸引到人。



人物的上色中使用最多的是蓝色系，所以从““印象”“刺激”的配色”（P. 78）的图中选择了淡蓝色。阴影部分也画的很细致，所以即便背景颜色单一，但看起来非常美观。

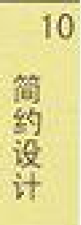


左：
该例以绿色为基色。为了给插图赋予现代派的轻松气氛，追加了投影，背景中有大大的星星状设计。歪斜的星星让画面充满了动感，这一点也很引人注目。

Ps

右页：
黄色和黑色的组合是引起读者注意的最好搭配。人物的版面设计较大，背景只能看到一小部分，即便如此，也能够给人很强烈的冲击感。





Method 097

活用花边素材进行装饰

Ps

难易度 ★★★★☆
用途 插画

Comment 使用市面上的素材集，可在短时间内完成高质量作品。本篇向大家介绍一下使用花边素材进行装饰的方法。*本页所使用的花边是收录于Mahr公司《花边素材CD-ROM》中的素材。





上
该例中将人物、背景、花边倾斜30度后进行版面设计，使画面灵动起来。

左下
设计了像是从天花板垂下似的花边。将个别图案置于前面，加入[过滤→渐变]做出远近感。

右下
将各种花边进行组合，做成以镜框为主题的框架。利用镜框效果很自然地就将视线引到位于中央部分的人物身上。

ALICE
IN
WONDERLAND

方格花纹与花边可以说是绝配，在文本背景上也设计上花边，用对比性很强的文字颜色让题目更醒目一点。



Method 098

用阴影进行生动的设计

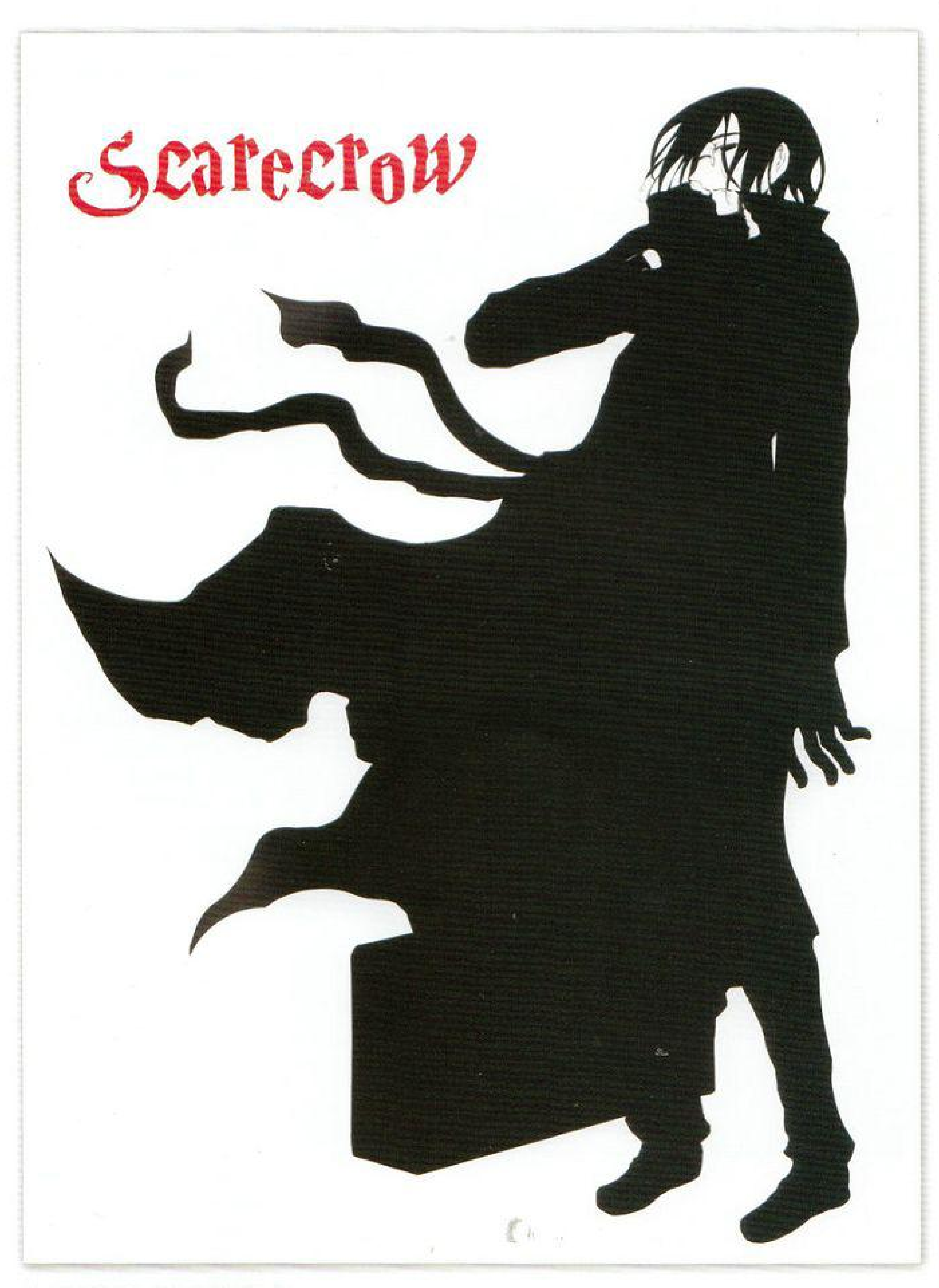
难易度 ★★★★☆
用途 插画、壁纸

Comment 使用填充线稿蒙板的方式制作阴影，将其作为目标物体使用。阴影将会吸引读者对人物产生兴趣，所以同时进行面部提升的处理之类的话，会更进一步促使主人公散发魅力。

该例的版面设计是，用阴影做一个全身像，用彩色插画进行面部提升。文本的文字左右相反，阅读起来很困难，仅作背景使用。也可参照“在背景中配置脸部特写”（P. 34）的内容。



在整体是横向的画面上，用阴影追加纵向线，进行平衡调整。此处使用图层的绘图模式“叠加”，使其融于背景纹理中。



将人物肌肤以外的部分全部涂上颜色。使用醒目的红色来强调字体。

Method 099

使用纹理节省时间

难易度 ★★★★☆
用途 插画、壁纸

Comment 活用纹理来节约绘制背景的时间。通过变换多页图层模式追加各种效果，让作品产生原创的味道。

这是以使用牡丹花纹的纹理为背景的图例。调整色调，使其与人物的感觉融为一体。



将多页复杂的花纹纹理重叠，做出深层次感。面部和肌肤上加入花纹后，表情就会让人觉得发生变化，所以根据需要对纹理进行变薄处理或一部分一部分用橡皮擦消除掉会比较好。

右页
在人物下方以及上方图层内放入相同的纹理。用橡皮将上方图层消除后，人物就会浮现出来，所以需要认真使用橡皮擦工具，使人物与背景融合的天衣无缝。可以制作能够融于背景的插画。



Method 100

加工照片，合成插画

难易度 ★★★★☆
用途 插画

Comment 将照片作为背景会节省很多时间和功夫。但是如果直接合成的话会浮现上来，所以需要调整色调使其适合插画，以增添不错的效果。





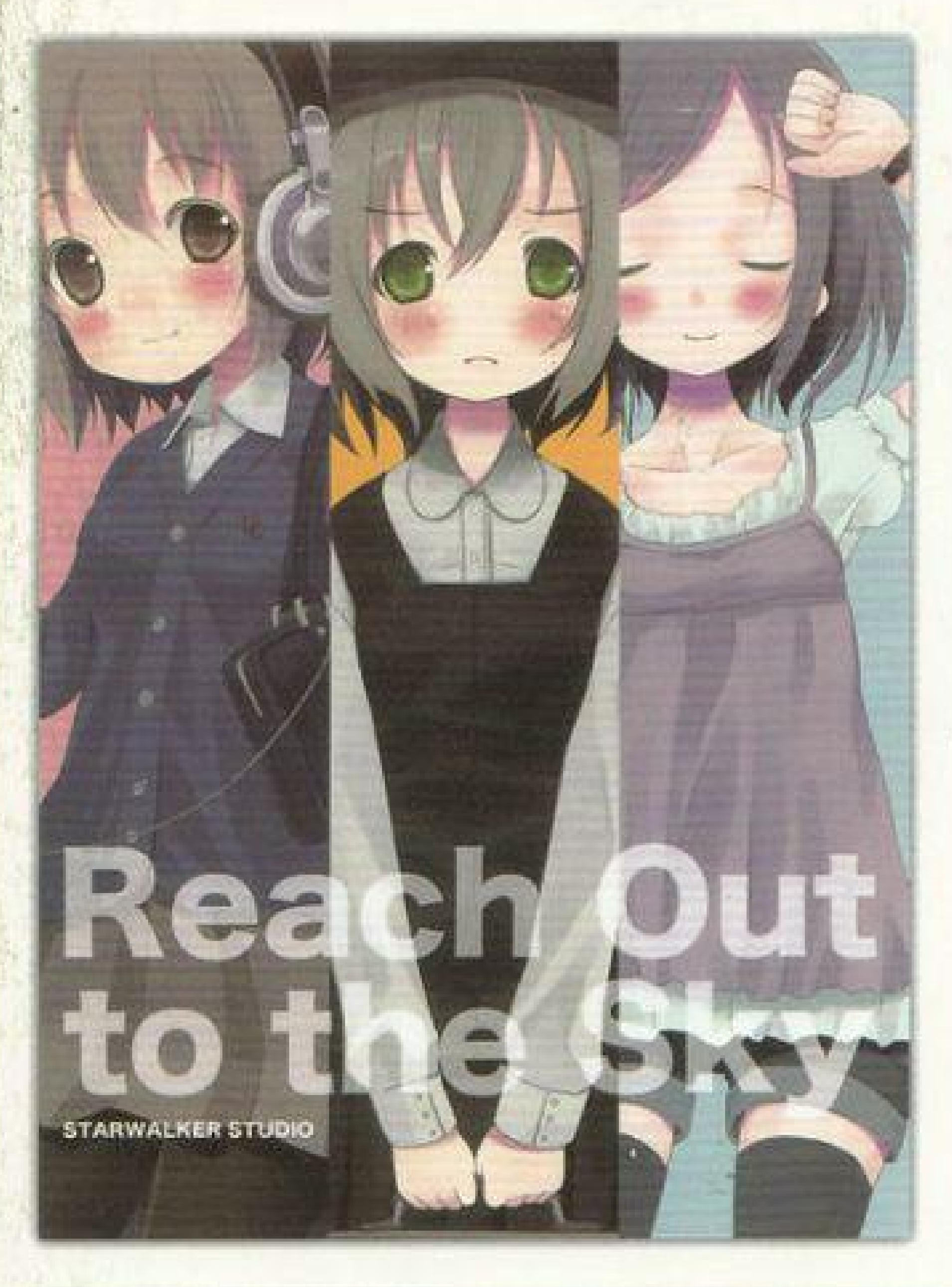
为了让人物的魅力在图片前方展现出来，将照片调亮。为了确保留出可加入文本的余白，不要全部都使用照片，而是部分使用。也可参照《让角色冒出背景范围，浮现到前方》（P. 42）中的内容。



将背景照片调整为适合插画的紫色。如果使用“色调修正→彩色平衡度”的话，根据绘图目的，可进行简单的加工。



提高叶子照片的彩色度，调整为黄绿色，加入“过滤→渐变”。将草图画的线条变为白色，用“叠加”进行合并。



Reach Out
to the Sky
STARWALKER STUDIO



VANGUARD



NEON
陽子の心
電子の妖精



colori a pastello
indaco
grigio
nero



夏の夜は小さな旅に出よう
星空のススメ。

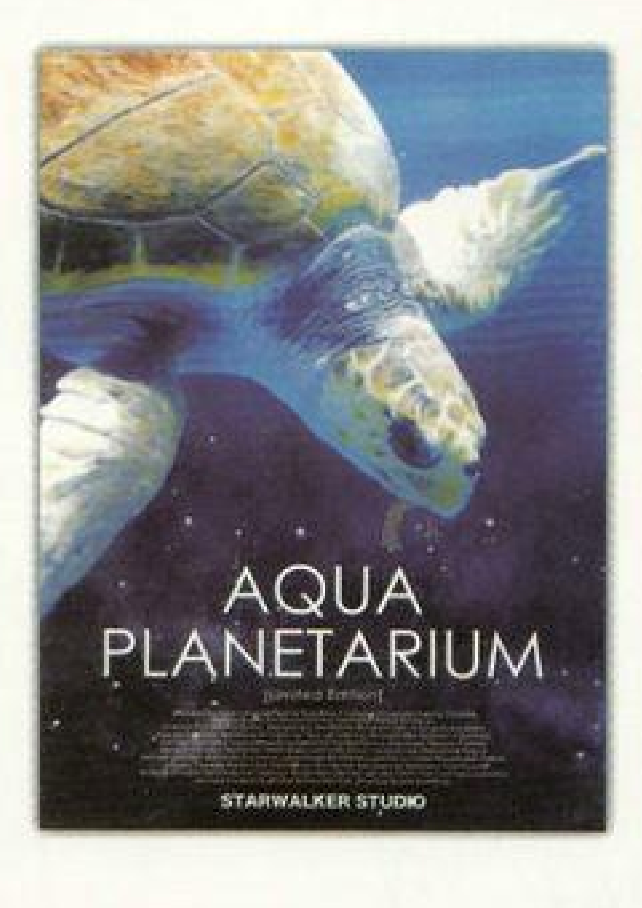






MUSIC
8/8 Collection





AQUA
PLANETARIUM
STARWALKER STUDIO

